

家用电脑与游戏



FANTASY COMPU

魔兽世界直面挑战

竞技男生永远躲不开的话题
女子电子竞技的发展

挑战·极限动作网络游戏

游戏小说枪咒
一个CSER不醒的噩梦

ASUS A8N-SLI 系统八卦
SLI的乐与怒

玩家杂谈·头文字D·模式
我要漂移

文化掩饰下的黑暗
GTA的"黑色文化"

特稿 E3'2005

游戏世界新方略



WWW.WOWCHINA.COM



要爽由自己

www.iCoke.cn

冰火两重天

the new

BLIZZARD



家用发烧大奖
酷睿日“芯”动力
PC机指哪炫哪
立即赠至中福网抽奖

本期附送
EQ2
独家密报

零售价 9.8元 www.playgamer.com

ISSN 1009-6183



9 771009 618053

敬告:阅读有益身心 沉迷影响生活

赠品 大乐网欢唱卡

不限时在线卡拉OK, 另赠20太币登录
个人单曲。

卡号: 601JG65P3JNINWC
密码: 密码: KY6645HG

www.tailenet.com

可口可乐

商标

(C) 暴雪娱乐公司保留所有权利。World of Warcraft, Warcraft 和 Blizzard Entertainment 是暴雪娱乐
在美国及其他国家的商标或注册商标。
“可口可乐”、“Coca-Cola”、“Coke” 波浪形瓶身图案和圆形瓶身图案是可口可乐公司的商标。



火爆公测 正在进行!



劲舞时尚，炫动无限

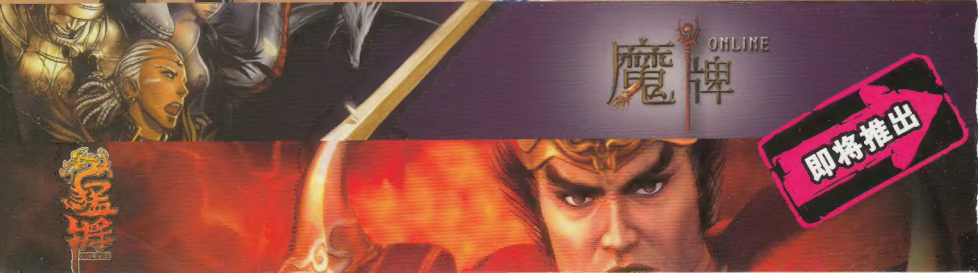
欢迎访问官方网站: au.9you.com

音乐网游第2波

绿色网游先锋—久游网



地址: 上海市西藏中路16号 港陆广场4楼 (021-63517280) | 电话: 021-63517280 | 传真: 021-63517252 | 客服电话: 021-63001516 | 商务合作邮箱: market@sh.jiyou.com



即将推出



100万同时在线
成就中国网游白金旗舰

xyq.163.com

梦幻西游

ON-LINE

人山人海，万人追捧
成就中国网游白金旗舰



幻想春秋

ONLINE

大型情景类Q版网络游戏

2005年暑期强档超人气网游大片

cq.kingsoft.com
立即免费体验



- 14种生活职业
- 365个任务故事任务挂龙
- 888多个性格符
- 1280件皮履装饰家具
- 65536个任务奖励

- ◆ 超人气偶像电影《头文字D》周杰伦等明星配音
- ◆ 率先推出强劲的男女变声语调系统
- ◆ “超级女声”张含韵倾情代言
- ◆ 《两只蝴蝶》庞龙激情主唱

杀电脑病毒用金山毒霸

Newman 纽曼 活动全程赞助伙伴



天骄II

World of Qin 2

天骄II全新资料片 六大亮点

即将开放 让你欲罢不能

- 全新刺客震撼登场 四大职业欢聚一堂
- 新添子技能系统 战斗变化更丰富
- 货架系统新开放 打坐摆摊也疯狂
- 团队冒险任务 探险之旅惊喜不停
- 新地图、新怪物 网游冲级无极限
- 极品武器和材料 装备系统更神奇

看杂志 赢大奖

为答谢广大读者
对《天骄II》的支持,目标公司
特准备丰厚礼品。

凡购买《天骄II》杂志并充值游戏者
均可参加抽奖活动。

(1) 预售注册:
点击www.tj2.com.cn

(2) 预售注册:
发送TJ2到4668 (手机) 或发送TJ2到4668 (小灵通) 或发送TJ2到4668 (固定电话)

运营商: 北京目标在线科技有限公司
地址: 北京市海淀区学院路7号弘义大厦七层

客服电话: 010-82306868
传真: 010-82306885

目标在线
www.target.com.cn

目标软件
www.target.com.cn

连邦

topstar 顶星
新一代中国网游

YAK
WEBSTAR

顶层VIA-K8M800芯片主板为国内唯一指定游戏平台

2005年6月号 第130期

主管 中国科学技术协会
主办 科学普及出版社
编辑出版 《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址 北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码 100036
电话 (010) 88146001
传真 (010) 88117608
网址 www.playgamer.com
电子信箱 play@playgamer.com

主编 王浩
常务副社长 宋爱华
执行主编 刘斌
编辑部主任 梁华栋 罗东东
编辑/记者 谷岩 周磊 石磊
美术编辑 晋斌 单丰 文洋
编读热线 (010) 88146003-30

项目总监 刘淑惠
广告总监 葛同庆
广告经理 李丽 李宗洋
电子信箱 ad@playgamer.com

发行经理 王瑞
电子信箱 publisher@playgamer.com

上海代表处 赵廷 李帅
电话 (021) 58787033
电子邮箱 dagou@playgamer.com

刊号 ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP

邮发代号 82-622
国内发行 北京市报刊发行局
国外发行代号 1359M
国外发行 中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibot.com.cn
广告经营许可证 京海工商广字第 8011 号
印刷 北京国影印刷有限公司
定价 9.80元

健康游戏警告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。
注意自我保护,谨防受骗上当。
适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。
合理安排时间,享受健康生活。

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被采用,由本刊支付稿酬的同时,均成为稿件作者同意以下条款:

1. 文责自负,作者保证其所拥有作品的完全著作权(版权),该作品不侵犯任何他人的著作权。
2. 本刊许可:《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式(包括但不限于纸质媒体、网络、光盘等介质)使用、编辑、修改该作品,无须另行征得作者同意,也无须另行支付稿酬。
3. 独家使用:未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可,作者不得同意任何单位或个人以任何形式使用(包括但不限于通过纸质媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品,著作权法另有规定的除外。

版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外),未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可,任何单位和个人不得以任何形式使用(包括但不限于通过纸质媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品,著作权法另有规定的除外。



P31



P32

电娱实况

- 21 业界新闻
- 21 声音 & 数字 & 媒体
- 22 《魔兽世界》直面挑战
- 27 “愤青”骑士的梦想

新作速递

- 28 地狱之门:伦敦
- 30 信长之野望:革新
- 31 星球大战:战火中的帝国
- 32 圣域:魔都魅影
- 33 魔幻战士
- 34 幻想三国志 II
- 35 仙境传说 EP10.0
- 36 丝路传说
- 38 征服 1.5 风云天下气象预报
- 40 科隆 II 体验报告 受诅咒的大地
- 41 龙魂测评报告 第二天堂
- 42 三国豪侠传 小品级游戏
- 43 挑战

游戏观点

- 44 游戏评鉴
- 47 中国游戏风云榜

第一频道

金山游戏专区

- 48 综合新闻
- 49 Q 版网游竞争白热化 原创网游异军突起
- 2005 年暑期网游市场剖析
- 50 群星璀璨,谁主 NPC 沉浮?
- 《幻想春秋 Online》百变奖励带你穿越异界

目标游戏专区

- 54 品味艰辛历程 40 级祭把修练心得
- 57 祭把的定位

网易游戏专区

- 58 当休闲成为一种习惯 网易泡泡游戏
- 60 梦幻西游 防骗手册

九城游戏专区

- 62 九城速递
- 63 网游异动:奇迹 MU 攻城战揭秘完篇篇
- 64 攻略手札:魔兽世界 99 条军规 PART2

天堂 II 专区

- 66 耐得寂寞待花开
- PK 法师的成长历程
- 68 女巫在天堂(四)爱呢



P33

真实的冒险即将展开



可以看的游戏 可以玩的电影

SONY在线娱乐05年超强巨作 暑期全面公测

邀请全国26亿只挑剔的眼光监督上映,抢先体验内测账号开放申请中

www.EQ2china.com



北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANITA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.

©2004 Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SCE and the SCE logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



《魔兽》杂谈

中文版《魔兽世界》的全面公测经过一个月的时间后面临结束，并即将进入商业化运营阶段。

印象里，国内几乎没有哪一部游戏在上市前夕获得过如此热烈的追捧，无论排队购买客户端的长龙，还是各种媒体连篇累牍的报道，就把电影电视、图书音像等相邻行业都算上，这般情形也是屈指可数。

我这几年基本没玩过网络游戏，但限量公测的时候也在 WoW 里试了若干个角色，公测时更在游戏中游历了小半个世界。我相信这部游戏凭借暴雪品牌和自身品质的号召力，把许多以往疏离和漠视网络游戏的人都“召唤”进了游戏。于是，我们除了习以为常的在饭馆、银行、车站、医院、厕所和使馆之类的地方排队之外，还要在《魔兽世界》的门口排队。游戏就成了稀缺资源，不知这算不算是一种正常的现象。

《魔兽世界》是优秀的，但游戏过程中的感觉并不总是很舒服，甚至间或要遭遇一把郁闷。网络游戏和单机游戏的区别就体现在这里。当游戏世界存在过多变量，游戏随时地会受到外界因素影响的时，他的游戏体验便充满了不确定性。换言之，在游戏产品水准和终端硬件配置相当的时候，与单机玩家相比，网游玩家的爽与不爽是比较琐碎的事情，网络接入情况、服务器质量、其他玩家行为、客服能力、运营临时举措和突发事件等等，都直接对游戏进程发生作用，进而干扰游戏乐趣。越是人数众多，服务器端数据计算和传输量大的游戏，这些问题便越可能突出。因此，对游戏运营商的要求也就越高。

不过，也总是会有玩家不受影响，他们是那种不在意网吧的烟熏气，枯坐到天明毫无倦意的人；是那种不在意电脑的老旧陈旧，对延迟卡顿和频繁退出视而不见的人；是那种不在意时间的紧迫逼仄，有十分钟空闲也要摸一摸键盘鼠标的人；是那种不在意游戏到底是个什么东西，只想消磨时间和创造“财富”的人；是纯粹的人，脱离普通趣味的人，有益于游戏企业的人……当然，每一类玩家习惯的形式都自有其原因，不同玩家类型就玩游戏的而言也并无高下之别。《魔兽世界》的设计，已经在很大程度上给予玩家“和而不同”的余地。现在有一种观点认为，《魔兽世界》会是一把尺子，一只筛子，可以对玩家的类型和层次实现划分过滤的功能。这令我十分糊涂，我只能想象出一件事：假如 WoW 的 CD-KEY 和点卡价格提高到现在的 10 倍以上，那就以“萃取”出一小批“精英玩家”；有钱人和有铁心的孩子。



小马

awei@playgamer.com



MOBILE 地带

- 106 拇指快报
- 107 掌上影院攻略
- 108 让手机变成掌机
- 109 手机游戏英雄会

游戏科技

- 110 不一样的艾泽拉斯世界
- 112 用料决定一切
- 113 格林弹雨
- 114 SLI 的乐与怒
- 116 Ti 的静音世界
- 117 科技快报
- 118 PLAYLAB 数码精品馆
- 120 模拟天下
- 121 PLAYLAB 电子娱乐基准看台

极限攻略

- 70 要塞 II 城堡建设指导手册
- 75 地球帝国 II 关卡地图攻略
- 82 樱花大战 IV 恋爱中的少女
- 85 秘宝市
- 86 破天英雄传 (二)
- 87 完美世界 人族任务初级攻略
- 88 《少林传奇》就职任务详解
- 89 海之乐章 转职任务全解析
- 91 阿拉丁西国国家地理报告
- 94 《星际 Online》9 大行星战区分析三
- 96 新绝代双骄 Online 全系统解析
- 98 《梦幻国度》成长笔记
- 98 本月网摘

网游记

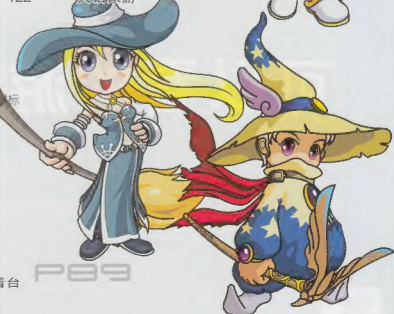
- 99 真巨剑
- 100 白鹿传说

家游竞技场

- 102 竞技男生永远躲不开的话题
- 105 ACON5 韩国选拔赛

大话西游

大话西游



征服

風雲天下

首款引領北美
的中华网游

700个日日夜夜，2000000000用户的见证！

征服2周年
CONQUER

<http://zf.91.com/5.htm>



网龙(中国)公司
NetDragon Websoft Inc.



天青数码娱乐
TQ Digital Entertainment



广告索引

封面	上海九娱
封二	久之游
1	广州网易
2	金山公司
3	金山公司
4	目标软件
5	目标软件
7	游戏橘子
9	福州网龙
11	天纵网络
12	世模科技
13	世模科技
14	华硕电脑
15	星空娱动
16	亚鼎科技
17	“盛装·狂欢”动漫节
18	CHINAJOY
59	广州网易
60	广州网易
61	广州网易
插页	卓奥科技
插页	35 互联
插页	盛大网络
插页	盛大网络
插页	盛大网络
128	酷玩街
封三	酷玩街

www.E3Access.com

EVERYTHING YOU CUSTOMERS
WANT TO KNOW AT THE
FUTURE OF VIDEO GAMES!

FEATURING
100+ Game Previews for
Xbox, PS2, PSP, Gamecube, DS
Exclusive Developer & Publisher
Complete Press Conference Coverage
Play-by-Play commentary from Developers
their own creations
3D menu system / Game
content on 4 DVDs

新玩家 PLAY!GAMER

特别企划

1 E3'2005游戏世界新方略

文澜阁

18 枪火
22 K 文
目标游戏
一代从三代开始
疲惫却不是憔悴
23 强迫型玩家

玩家广角

24 历史：从士兵到领袖
——战游戏大系（西域战场篇）
28 文化：文化掩饰下的黑暗
——GTA 所表现的“黑色文化”
32 图鉴
34 幽默
36 周边：我要漂移
——“京派”头文字D“模式”
40 生活：我不是演员
——日本COSPLAY：王子“佳名”访谈
封底 玩家竞拍总动员：TT夏日“芯”动力精品

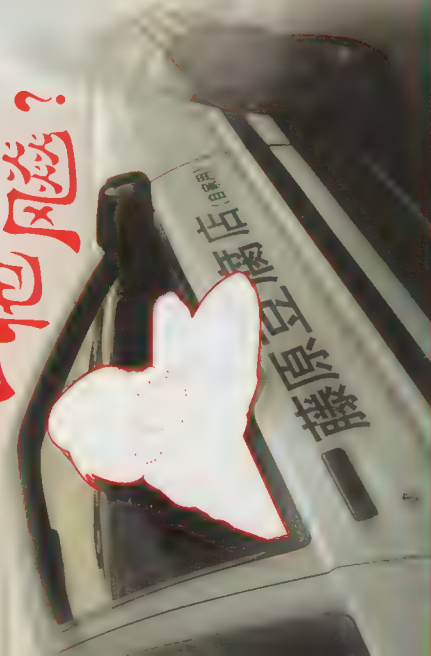


风越车

领文字

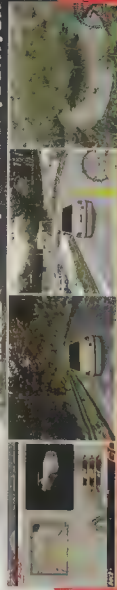
不如自己风越

看他风越?



与人越车 自乐无穷

www.cfracer.com.cn



汉唐文化 传承天下

——穿越千年的沧桑，见证中华文明



丝路传承
Silk Road Culture



CIMO世禧 6月18日 压力内制蓄势待发

010-88501188/88501189 134-88501188/88501189 Fax: 88501188/88501189



连续3年获得TOM's
最佳显卡制造两大奖

中国电子竞技国家队
唯一指定显卡

ASUS

华硕品质·坚若磐石

华硕极速至强 Extreme AX850XT 系列显卡 带你身临 [半条命2] 真视界

不断超越自我，史上极速至强华硕Extreme AX850XT Platinum Edition
系列显卡是极致性能与完美功能的天作之合。

让你置身《半条命2》真实影像空间，感受劲爆超快感侵袭！

Extreme AX850XT Platinum Edition

- 采用强劲的Radeon X850XT PE显示核心，内建16条渲染管线
- 核心频率540MHz；显存频率1.18Ghz(590Mhz DDR)
- 内建256M(256bit)业内领先的DDR3高速显存
- 完整支持OpenGL 2.0和微软DirectX 9.0
- 支持PCI-Express 16X
- 附赠DVI TO VGA转换接口、S-Video高清梯度电视连接线



华硕GameFace Live!让你
在游戏中享受实时视频沟通乐趣



半条命2唯一指定显卡

华硕官方售后服务网站: <http://www.asus.com.cn> 服务热线: 400-886-888

北京华硕 电话: 010-8286 7575

上海华硕 电话: 021-5442 1616

广州华硕 电话: 020-8557 2386

南京华硕 电话: 025-8527 2355

成都华硕 电话: 028-8521 0555

沈阳华硕 电话: 024-2388 8728

武汉华硕 电话: 027-5971 9555

西安华硕 电话: 029-8767 7331

香港华硕 电话: 00852-2517 7850

台北华硕 电话: 02-2517 7850

深圳华硕 电话: 0755-8767 7331

华硕产品均为原厂正品，品质卓越，性能稳定，是您商务办公、家庭娱乐、游戏娱乐的首选。华硕产品均享有三年质保服务，如在使用过程中遇到问题，请及时联系华硕售后服务人员，我们将竭诚为您服务。





来自X700的雷霆一击

唯一杀到千元的DDR3发烧显卡



RADEON X700

ATI RADEON X700显卡装备





2005年8月4日—10日
中国人民革命军事博物馆

2005 “盛装·狂欢”动漫节



FULL-DRESS CARNIVAL

盛装·狂欢

ANIMATION FESTIVAL



- 挑战擂主 —— 百家社团角逐“2005全国十佳cosplay社团大奖赛”!
- 梦想成真 —— 与国际一线动漫大师真正零距离!
- 精彩刺激 —— 嘉年华游艺疯狂互动让你欲罢不能!
- 不折不扣 —— 投资百万精品玩具任你赢取!
- 视觉盛宴 —— 海内外漫画大师精选作品肆意餐餐!
- 精彩亮相 —— 动漫游戏盟主入驻展会超新潮流资讯一网打尽!
- 万人博弈 —— 体验超极限、超多喝采的CS游戏擂台赛!

预售票5月29日全面启动
(仅预售门票享受超值赠礼)

超值大福
随票赠送

(腾讯动漫频道 comic.qq.com 为活动全面合作伙伴)



超值门票

¥RMB 50.00

价值30元参观券
20元场内游艺币
价值220元特别大礼
(含腾讯QQ新版公仔)



超值套票

¥RMB 120.00

价值210元七天参观券
10元场内游艺流通币
赠送价值200元的赠品



VIP套票

¥RMB 880.00

价值500元七天不限次参观服务券
200元场内游艺流通币
赠送价值500元的赠品
无限收藏价值的唯一入场券

第三届 中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会



Play the Future

全球游戏玩家的盛会

第三届ChinaJoy游戏角色扮演嘉年华
第二届ChinaJoy展会优秀游戏评比大赛
第二届ChinaJoy电视游戏竞技大赛
21世纪未来数码港展示区
首届Miss ChinaJoy 选美大赛

中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
中国游戏产业投资分论坛
中国移动娱乐发展分论坛
亚洲电子娱乐技术分论坛
中国休闲游戏发展分论坛

主办单位：
中华人民共和国新闻出版总署
中华人民共和国科学技术部
中华人民共和国商务和信息化工作办公室
中国国际贸易促进委员会
中华人民共和国国家版权局
上海市人民政府

承办单位：
中国出版工作者协会游戏工作委员会
上海市新闻出版局
北京汉威国际展览有限公司

首要媒体

互联网周刊

网络世界

网络世界

网易 NETEASE
www.163.com

21世纪网

网吧部落

eX

承办单位 北京汉威国际展览有限公司 地址 北京市朝阳区百子湾路16号后现代城5号楼A座601室 邮编 100022
联系人 梁迎先生、李冠廷先生、于昆先生、高文康小姐 电话 +86-10-51659355 传真 +86-10-87732633 Email: howel@howel163.com

www.chinajoy.net



[查看全部内容](#)
[试读原文本站](#)
[查看购买站点](#)

4月29日,第三届中国国际软件和信息服务业交易会新闻发布会在北京师范大学(台)中文贸易促进会副主任任强、商务部国际电子商务中心主任、交易促进委员会主任、大连市副市长、中国IT第七届峰会的主办方和筹备情况。会上,中国IT国际软件交易会、第一届于2005年6月23日至26日在大连国际博览中心举行,展出内容更加丰富了数字软件及,甲戌年展。据徐敬涛将有嘉宾XBOX参展。

[illegible]

龙与地下城 自1974年首次发布以来,在全世界享有极盛的名誉。基于基本规则D20系统,龙与地下城 剑与盾将提供给用户原汁原味的龙与地下城 体验。

久游网5月16日宣布宣布完成新一轮融资1111万,获得来自Dragon Grove Inc. 总额500万美元的现金注入。这是继久游网于2004年11月成功获得美国蓝港、香港壹连和香港移动投资基金、国家国防科技大学投资集团共同投资1400万美元后,所获得的新一轮国际融资。

久游网大型音乐休闲网游《梦幻国度》(劲歌团) 横包20首+12首新歌在内地共60万玩家于5月12日开始免费公开测试,大型MMORPG、科技2.0于5月19日公开测试。此外,久游网庞大的全天候休闲网游《贪吃蛇大战》和同CGP公司联合运营的全球首款集卡卡中广场游戏《魔摩》(魔摩)将于5月底开始测试运行。

在 ACON5 全球总决赛中，他
以 4 胜 0 负的成绩，夺得 ACON5
DWC Season 2 冠军，并
独揽了胜利，获得 ACON5
全球总决赛中国区魔兽争霸
冠军。16 日，ACON5 全球
总决赛总决赛在巴西

5月15日，该厂又推出一款具有自主知识产权的“24GHz”无线演示控制器。配备25.15英寸的大液晶显示器、遥控器、麦克风、话筒和供电电源，电池可供使用达8个月的使用时间。它还能对现场进行校频校准，通过有线或无线方式可于5分钟内，在24GHz的时候通过自动频率识别技术完成与触摸屏简单基本的连接设置。表示未来的无线投影设备将非常小巧，能多集成多种功能，如：内容显示、无线接收、无线发射、会议记录、会议讨论、会议投票等。

[illegible]

大智 同时推出全新产品包 泰
包 包 包 超值套餐 售 15 元 的 泰
产品包 CD 牙 D、D 两种不同版本，内含
完全亚洲珍藏版 CD 光盘 DA 完全功能
手机，价值 10 元的手表，精美贴纸以及艺术
CD 音乐光盘等。



新绝代 Cosplay
上海车展惊艳全场

4月21日到4月28日,第11上海国际车展隆重举行,全球知名汽车制造厂联合公司各相关品牌,全线占本土汽车企业。

游戏新干线公司携手游腾讯QQ汽车频道,以Cosplay展台的构成方式一同参加了此次盛会。绝代香车构成车展上一道异常亮丽的风景,打破了美车配美女的传统概念。江小鱼的调皮帅气和花无缺的冷酷英俊,《新绝代双骄Online》两大男主角的现场Cosplay秀让现场观众眼前一亮。

《魔域》奇幻文学征文大赛正式启动

为配合天瑞数码公司的大型多人在线网络游戏《魔域》六月初的内测,17173.com、天瑞数码和91文学网联手推出大型网络奇幻文学征文比赛。比赛时间从5月25日开始,6月20日截稿,经过五天的投票时间,七月初颁奖。此次的比赛由天瑞数码提供背景故事,向全国范围内征集优秀的短篇(3000-5000字)作品,并为此次比赛提供了《魔域》尊贵帐号、液晶显示器、MP3、U盘等奖品。活动详情可访问魔域官方网站 mw.91.com 与91文学网 wx.91.com。

借星战造势
威宝 16 速 DVDR 新片同期首发

5月20日,来自美国好莱坞的暑期大片《星际前传:西斯的复仇》在全球同步首映。同日,来自美国的好莱坞名牌品牌威宝(Veeco)宣布推出最新的高倍速DVD刻录光盘,并在全中国参加“星际前传”首映礼的影院中选择了24家五星级影院,进行新产品上市“首映”。威宝公司家研制出16倍速DVD-R和DVD-R刻录光盘并于2005年初量产,采用了Advanced AZO染料,Super Stamp™先导盘技术和专利镀及射层三项顶级技术,在记录精确度、抗光化学降解和降低激光功率:20%以上等方面均处于领先地位,其单片光盘的零售价格定为99元/片。

显示“耐”选择
XGI Volari 8300 即将超值登陆

日前,集思电子自主研发、制造于一体的微视科技(XGI)正式推出新一代PCI-E规格显卡的显卡产品Volar 8300,基于该显卡芯片的Volar系列显卡的发布也标志着XGI正式涉足国内显卡品牌市场。作为XGI旗下首款针对大众用户群体量身定做的PCI-E规格显卡,0.13微米工艺制程、完全兼容DX9等主流图形扩展接口、支持SM2.0等主流特效技术,其独有的xExtreme显卡架构不仅可兼容共享系统内存,更可实现工作温度达到板载显卡的3-4倍。此外它还支持7.1声道环绕,具备自动散热和LCD overdrive 技术,支持最高达2048x1536分辨率的输出,此产品的市场售价为750元。

光华在线杀毒:免费查! 免费杀!

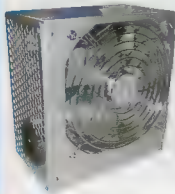
目前国内杀毒软件行业的黑马《光华反病毒》，是一款通过微软全球认证同时率先支持 Windows 2003 SP1 的杀毒软件。而采用其核心程序的“光华免费在线杀毒”服务，无须下载、安装任何程序，只要上网就可以查杀本地电脑上的各种病毒。目前新华网、人民网的相关频道及其他网站已经支持此项服务，用户也可以直接登陆中国杀毒网（www.viruschina.com）来享受免费在线杀毒服务。

讯宜日立硬盘再掀“匡威”运动风

日立硬盘总代理 Orbit 讯宜联合国际顶尖的体育用品品牌匡威 (CONVERSE) 于 4 月 27 日起, 在全国范围内举办 2012 年度质保 SATA 硬盘促销, 凡于活动期间购买日立三年质保 80G SATA 硬盘的用户, 即可获得匡威时尚运动鞋一双。

此次主推产品为日立 年度质保 Deskstar 7K250 80G 8M SATA 硬盘, 该款硬盘采用 Serial ATA 接口, 转速为 7200RPM, 缓存为 8M, 单碟容量为 80G, 总容量为 80G, 平均寻道时间为 8.8ms。

2002年,讯宜推出的“买精英主板,送匡威樱花运动鞋”大型促销活动一度引起轰动,时隔3年,讯宜的“匡威”运动区再次席卷而来。



PC 也绿色
Tt BTX450 打造强劲节能电源

近日, Ti 发布了一款符合中国节能产品认证管理委员会(CCEC)认证的绿色节能电源——BTX 450 电源。这款电源除了符合中国节能产品认证计划中节能产品的技术要求。除此之外,这款电源充分体现了 Ti 近来提倡的静音散热理念。电源采用 12cm 散热风扇并通过智能调速进行主动转速调节,且具备风扇有独立风扇调速器。这样设计不仅为 DIYer 带来强大稳定的能源支持,在静音散热的同时也增加了人性化的控制功能。目前这款电源零售价为 450 元。

MOTO E680i 无线自由享乐
让快乐随乐

2005年4月27日,北京,最具时尚娱乐态度的手机Moto E680上市。Moto E680是娱乐手机的领地代言,倡导“娱乐的品质和娱乐的自由”两大主题,泾渭分明的区域于以往的娱乐手机,清晰界定出真正意义上的娱乐手机标准。E680作为第一款支持立体声蓝牙耳机的手手机,彻底摆脱了耳机线的负累,让户外运动更加精彩。E680更有随时随地高清晰、高品质的音乐、电影和3D游戏播放。娱乐高于生活,本就该如此的惬意和舒适。



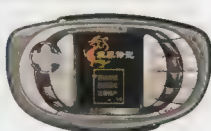
JOYES 演绎手机游戏新魅力

近日, Joyes 手机游戏世界 (Game.joyes.com) 进行了全新改版。Joyes 定位于手机游戏门户, 聚集了大量手机游戏玩家, 为目前最具影响力的手机游戏站点之一。玩家在这里可以及时地了解最新的游戏资讯, Joyes 游戏评测团出品的游戏评测报告也可以为初级玩家提供详细的上手指南。改版后的 Joyes 手机游戏世界将加深与业内的合作, 并意图在刚刚兴起的手机网游方面打通厂家与玩家良好的交流平台。

2004年,几家厂商相继推出的手机网游为手机游戏市场注入了新的驱动力,网络对战使得手机游戏在交互性方面得到了极大的增强。由单机到网游,手机游戏在短短两年间,就实现了PC游戏的发展历程,其发展速度令人惊愕。Joyes作为专业手机游戏门户,在手机网游领域方面具有先行优势,这次改版将进一步加深Joyes在手机游戏用户中的影响力,为手机网游的推广开辟更广阔的渠道。5月17日,全新面目的手机游戏门户Game.joyes.com将以其独特的魅力与玩家见面。

手机游戏
电信日一道靓丽风景线

5月15日~17日,围绕今年世界电信日主题“行动起来,创建公平的信息社会”,中国移动江西分公司、诺基亚(中国)有限公司和诺基亚合作伙伴联想娱乐软件有限公司等知名SP在南昌举办了主题为“天翼517电信日启动,宣传未来3G业务,推广移动应用,共创公平的信息社会”的“联想娱乐软件手机游戏”在本次活动中吸引了众多市民驻足关注,俨然形成了一道奇异的风景线。



N-Gage GD 全面普及 《三界传说II》充当掌上先锋

著名手机厂商诺基亚和国内无线增值业务知名 SP 美通无线正式达成战略合作计划,在即将进行全国促销的游戏手机 N-Gage QD 中内嵌手机游戏《三界传说 II》,这也是 N-Gage QD 推出后首次全国更新内嵌软件内容。

国内首家面向游戏产业的专业杂志正式创刊

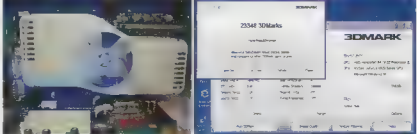
国内首家以服务中国数字娱乐产业为方针,面向游戏产业广大从业人员和游戏设计开发爱好者的专业杂志(程序员——游戏创造)于2005年5月正式创刊。《游戏创造》的内容涵盖游戏的策划、研发、设计、制作、运营、项目管理、市场推广和产业新闻等方面,创刊作为美国游戏业界权威杂志《游戏开发者》(Game Developer)的中国内地独家合作伙伴,获得授权转载许可,成为国内游戏业界人士了解国际最新技术趋势的窗口和与国外同行交流的平台。



全球首创,华硕劲推
双核心 GeForce 6800 系列显卡

日前全球最大的显卡厂商华硕推出了其全球首套的双核心
GeForce 6800 系列显卡。该系列包括 N6800ULTRA DUAL 和
N6800GT DUAL 两款, 采用了创新的显卡技术, 将两片 GeForce
6800 Ultra/GT GPU 整合在一块 PCB 上, 使得单片显卡的性能得到
了成倍的增长, 并且完全突破了 SLI 技术。华硕 N6800ULTRA
显卡在 3Dmarks03 和 3Dmarks05 测试中都取得了独立显卡的世
界最高成绩。

华硕双核心 GeForce 6800 系列还拥有华硕显卡的独家创新技术,如 GameFace Live 技术可以让玩家在游戏中面对面进行交流和切磋。Video Security I Online 技术则可通过摄像头或小型摄影机监控可视区域内的任何微小变化。华硕显卡凭借卓越的性能和优秀的品质,得到全球最热门游戏《半条命 2》的青睐,被指定为其默认专用显卡。



21

《魔兽世界》直面挑战

● 编者按

7月13日,第九城市向世人宣布,自4月26日《魔兽世界》在中国大陆地区全面公测后一周,最高同时在线人数已达到50万人。

“50万”的数字远远超过了北美、欧洲和韩国的记录。作为有史以来在中国最为成功的一款欧美网络游戏,《魔兽世界》已经被我们的玩家赋予了许多新的含义和期望,这些含义和期望,有些已经超越了游戏本身范畴。

“50万”的数字也在中国大地上投下了一块巨大的阴影,这块阴影不仅笼罩着市场上的其它竞争对手,也笼罩着《魔兽世界》的玩家。与中国玩家的行为习惯与游戏本身的设计之间产生越来越多的冲突。由鼠标、键盘、打怪公司和网控使用者层出不穷,阴影的边缘正在变得越来越清晰。

正面问题,阴影存在于《魔兽世界》中,存在于玩家心头的每一处阴影,这不仅仅是第九城市的工作,不仅仅是我们作为游戏媒体的责任,更是每一位玩家为自己的权利所应付出的义务。

习惯成自然

题目:在《魔兽世界》中,这两类玩家的数量旗鼓相当,他们之间习惯上的冲突竟可能导致各自所求乐趣的丧失

魔兽世界 内鬼的时候,暗夜精灵猎人王二,遭遇了一连串烦心事。一次,王二想抓一只豹子作为宠物,豹子是某个任务的任务怪,他被杀得差不多。他找了很久,才找到一个靠免遇难的豹子。当他喜出望外地准备抓捕时,斜刺里突然跳出一个玩家,将豹子打死。气愤的小二要求对方道歉,对方却嘿嘿一笑,道:“你傻啊,我凭什么向你道歉?”说罢扬长而去,丢下小二一人原地发呆。

还有一次,王二组队和别人一起下副本。让他郁闷的是,队伍中的一个盗贼玩家总是看小,队打怪时躲开他 loot。大家拿力作战时,他却优哉游哉地拿敌人尸体,翻箱倒柜。更过分的是,即使自己无法使用的装备,他每次仍要坚持捡骰子。游戏中分配队伍装备的方式,由骰子决定,谁的点数大谁获取,也可以选择放弃。王二忍无可忍,不断提醒对方,这位仁兄却继续我行我素。好在下的是盗贼副本,先释敌,忍到结束,大家作鸟兽散。

魔兽世界 在中国大陆公测已月有余,据说在同一天空下呼吸的玩家已经达到50万人,而类似的烦心事也越来越多。这让满怀热情的王二,日渐沮丧。



魔兽世界中国功夫

从规则到习惯

新浪“暗黑破坏神”论坛版主“盐水平渡”在美国服务器已经升到60级,他将原先在暗黑官方战网时的一些习惯延续至今。比如包袱里常带着许多药水,路上碰到其他玩家,先给对方打一个增强防御的魔法,再赠送一些药水。包袱里还随时备着几件会来的朋友都用不着的装备,在铁炉堡的银行门口看到有装备太差的新手玩家就免费交给对方。尽管每月要支付100多美元人民币,并忍受400以上的Ping值,他还是宁愿选择上美服玩《魔兽世界》,原因是在国内“恐怕不会习惯”。

我们必须承认,欧美网络游戏与亚洲网络游戏在设计上确实有很大的不同。欧美网游强调“合作”和“探索”的乐趣,开发者们将游戏设计成一场与朋友的共同探险。亚洲网游则更注重“培养”,例如角色的升级、发展,以及后期的PK、PvP,这些被视作为乐趣的主要来源。

设计理念,或者说文化上的差异,导致玩家在这两类网游中会养成截然不同的习惯。在亚洲网游中,大多数情况下你可以单打独斗,以solo的方式进行游戏,同时你还需要应对随时随地可能发生的PK。这样的生存环境,令玩家习惯于对周围的人和事物保持戒心,同时也令谦让等礼节失去了存在的可能,因为礼貌反而会被认为是软弱而招致杀身之祸。

注重合作的网游则会形成不同的习惯,为了保证合作的效率,将合作的成本降至最低,玩家们摸索出一套不成文的语言和行为规范,并将它固定下来。这些规范与玩家的素质并无直接关联,尽管我们很难要求一个人在现实中满嘴脏话的人,会在游戏中摇身一变,成为一名彬彬有礼的骑士,但规则的约束下,一旦成为习惯,它就会独立于个体而存在。不遵守规则的人,可能招不到队,可能没有公会愿意收留他,最终也就无法在讲求合作的游戏中共存下去。

傲慢与偏见

曾几何时,国内游戏界一度谈“欧美”色变。《魔兽世界》的两位同乡父老——无赖的任务“EverQuest”和“魔剑”(Shadowbane)先后在中国大地上轰轰烈烈地倒下。很多人将它们的失败归咎于游戏系统不符合中国玩家的口味,例如背景设定、角色设定、操作设定,但他们忽略了更深层次的问题——行为习惯。

前有成功的单机系列开道,后有暴君的冠世盛名支持,《魔兽世界》只轻轻一眼,便碰壁了中国玩家的心理鸿沟。但这并不意味着我们的玩家已经打心眼里接受了这款欧美网游,要想扎根中国,《魔兽世界》面临着更大的考验。如何将游戏规则转化为玩家的行为习惯。

王二们的困惑正反映了前面所述的两类截然不同的玩家习惯之间的冲突,可以想见,任何一方如果处于绝对劣势的话,或被同化,或被淘汰,都不会与另一方产生太大的矛盾。但在《魔兽世界》中,这两类玩家的数量旗鼓相当,他们之间习惯上的冲突便可能导致各自所求的乐趣的丧失。而偏见的存在,更会令矛盾升级。

事实上,即便长期在美服上游戏的玩家,彼此之间也会产生种种冲突。一群曾在《魔兽世界》北美服务器同一个公会并肩作战的朋友,在回归国服服务器后不久,便爆发了一场前所未有的风暴。

一天晚上,公会中的五人去跑哀号洞穴副本,分别是20级的法师、20级的战士、25级的萨满、24级的猎人和18级的牧师。法师和牧师的商业技能都是附魔,这个技能在初期并不好练,因为好的装备新人非常需要,拿来拆掉技能十分可惜。因此,他们事先约定本职业不能用的装备不要拆骰子。

游戏中有一类装备是装备后才会绑定,即使不小心扔了骰子,也可以再交回其他玩家。基于这一考虑,法师在猎人摸掉了4敏捷的皮甲后也抛下了骰子,在战士摸掉了4耐力、加1力量的披风后又一次抛下了骰子。她的运气是如此之好,以至于两次都被她赢得了最后胜利。其他人自然很不高兴,他们以私聊的方式向队长提出抗议,队长随即要求法师附魔。

正确的规则是,所有人都放弃以后,练附魔的人才可以在询问之后

oot,在别人需要的时候,是不可以撒脱手的。即使牺牲了并且赢了,也应该主动将物品交给队长或参与撒脱手的人。特别是在开荒时期,不会拾取绑定的好装备也应该尽量照顾公会的新人,而不是自私地拿来练副魔。

有趣的是,本事件中的受害者猎人是一名忠实的《传奇》玩家,他的练级速度,打出的装备多,也常常将打到的装备在公会频道中展示,谁需要就立刻献给他,因此而受到别人的尊重。而从未染指过韩式网游的法师,却并未因有过美服的游戏经验而变得谦让有礼。

共同的责任

深谙现实的玩家尚且如此,更何况许多第一次接触此类网游的玩家。“合作”对于他们来说实在是一件很陌生的事物。我们没有理由去责怪他们,我们相信他们也希望能够用最有效、最有趣的方式进行游戏,只是没有人去引导他们。另一方面,我们也必须承认,中国服务器只是中国服务器,那些习惯了在欧美服务器上游戏的玩家同样应该学会适应新的环境,而不是认为只有我的这一套规则才是正确的。

上述例子还很多,在副本中胡乱踩怪子的玩家和手忙脚乱造成团灭的玩家常常被队友蔑视为“只配玩《传奇》的人”。事实上,出现问题后就按责任全推到队友身上、不乐意耐心解答新人提问的某些欧美系玩家,更令人反感。我们所要做的不仅仅是调和他们之间的矛盾,还应该让他们学会了共同的目标互相谅解,最终达成素质层面的协调和统一。

在这一问题上,作为运营商的第九城市 and 作为舆论导向的游戏媒体,无疑负有最主要的责任。肩负将《魔兽世界》介绍给中国玩家的任务,第九城市绝不应仅仅在商业上引入游戏。游戏文本和语音的汉化、服务器的架设、销售渠道的打通……这些是最基础的建设,作为运营商,九城更有责任把游戏内容和有益的规范准则传达给玩家,积极引导玩家的行为习惯。

同样,我们的游戏媒体在毫不吝啬地大量转载游戏用图上随处可见的各种攻略和指南的同时,也应当为游戏内的玩家制作一份特殊的“行为攻略”,揭示可能存在的冲突,并提出合理的解决方案供玩家选择。这些方案可以参考欧美的某些惯例,并根据国内的具体情况加以调整。例如,当几队玩家想同时杀掉一个怪物时,他们可以按照先后顺序排好队来完成这个任务,而不是谁抢到谁抢。当一支队伍进入副本杀死 boss 后掉落了蓝装,如果有几名玩家同时需要这件物品时,他们可以坐下来讨论,究竟谁更需要这件物品,被认为最需要该物品的玩家将得到它,其他人则主动放弃。

习惯的形成显然不可能完全依靠个体的自律,而厂商和媒体也难以对此进行严格的约束,这时就需要公会这样的玩家组织出面加以维系。欧美服务器的公会往往会采用一种名为“Dragon Kill Point”(杀龙点数,以下简称 DKP)的机制来决定在后期的 RAID(组团)中,谁有权得到装备。DKP 的机制大致如下:在一次公会的 RAID 中,杀死 boss 后掉落了一件蓝装,这时有 A、B、C、D 四名玩家,如果 A 因不需要这件装备而放弃, A 将得到 5 点 DKP, B 需要这件装备,但他选择放弃投牌,则可得 15 点 DKP, C 需要这件装备,但因投牌的点数比 D 少而没有得到装备,他将获得 10 点 DKP, D 投牌得到了装备,就不会有任何 DKP 奖励。这样,当下次 boss 又掉落蓝装时,如果公会会长规定“DKP 高于 10 的人才能参与投牌”,尽管 A 和 D 可能需要这件装备,也将失去参与这次投牌的资格。这种 DKP 机制主要用于衡量每一位会员对公会所作出的贡献,在彼此达成默契的情况下,它可以保证一种公平的游戏规则。

改变习惯

“习惯对我们的生活有绝大的影响,因为它是一贯的,在不知不觉中,经年月累影响着我们的品德,暴露出我们的本性,左右着我们的成败。”斯蒂芬·柯维(Stephen R. Covey)在畅销书《高效能人士的七个习惯》中一再强调“改变习惯”的重要性。

柯维将“习惯”定义为“知识”、“技巧”与“意愿”二者的混合体。他认为,知识是理论性的观念,指点我们“做什么”及“为何做”,技巧是指“如何做”;意愿则是“想做”,表示我们有付诸行动的愿望。要培养一种习惯,这三项要素缺一不可。以此对照,对于《魔兽世界》的玩家来说,无论亚洲流

是欧美系,首先必须有与人合作的愿望。否则,便知道该怎样合作,也明白为什么要合作,即便明白了为什么要合作,也掌握了合作的技巧,如果不是打心眼里有与人为善的“意愿”,还是无法使之成为习惯。

“做什么做”和“如何做”可以通过厂商和媒体的信息渠道获得,但“想做”则必须依靠每一位玩家的自发自觉。习惯的改变是一段艰苦而漫长的过程,柯维将其比喻为飞船的摆脱地心引力“这太空人搭乘阿波罗 11 号太空船,首次摆脱月球的引力,的确令人叹为观止。但太空人得先摆脱地球强大的引力,才能飞往月球。因此在刚发射的几分钟,也就是整个任务一开始的几秒之内,是最艰难的时刻,所耗的力量往往超越往后的几十乃至万美金的。习惯也是一样……‘起飞’需要极大的努力,然而一旦脱离重力的牵绊,我们便可享受前所未有的自由。”

为了这份前所未有的自由,让我们抛开偏见,不再纠缠于所谓的“玩家素质”,从我做起,从今天做起。

(文/柳暗绿枝,暗金月亮对本文亦有贡献)

团结就是力量

(2005年4月29日官方微博)

曾经,我们习惯了在网络游戏的世界中扮演孤胆英雄,孤单面对数倍于己的敌人,挥舞着手中的利刃,不断的砍杀一个又一个早已砍杀过千百遍的怪物们,期待着有什么闪闪发光的装备能在怪物倒下的一刹那,随着悦耳的声音从天而降。

过程的单调自不必提,但最可怕的往往不是怪物,而是偶然路过我们身边同类。在那些刻肉强食的世界里,自己每天辛苦打拼,更要时刻警惕周围会食的目光。每天在猜忌、偷窥、抢夺与被抢夺中度过……我们,还要这样多久?

而这一切到了《魔兽世界》中,便成为永久性的过去。这里的游戏规则,不再放任损人利己的行为,不再鼓励随意践踏自己的同类;相反的,在这里你既可以只身闯天关,还可以找到许多志同道合共患难的兄弟姐妹。因为,这个世界,遵循一条千百年来全民皆准的准则:团结就是力量。

在这里,最强大的敌人,只有最默契的团队才能挑战;最诱人的奖励,只有最优秀的团队才能获得;最精彩的夺宝冒险,只有最有团结的团队才能创造!

每一个人在他的成长历程中,都需要不断的去寻找适合自己的团队,而团队中的每一个人都承担着各自不同的责任:

战士用他强壮的身躯为身后的队员们筑起铜墙铁壁,牧师用他神圣的力量治愈战士的创伤,法师用他火焰与冰霜的洗礼扫荡一切障碍。除了坚强的铁三角,我们还有自然的守护者德鲁伊、聆听远古之灵音的萨满祭司、在阴影夹缝中顽强生存的盗贼、与怪物结下生死情谊的猎人,以圣光的名义指引道路的神圣骑士,还有与恶魔订下契约亦正亦邪的术士……

暴雪娱乐的设计师赋予每一个职业不可或缺的地位和责任。每一个人都会在团队合作中得到共识;只有团结一致,才能更快的成长,才能打败更加强大的敌人!

4月29日,一个历史上值得纪念的日子。我们谨以此文奉献给全体中国玩家,让我们在艾泽拉斯的世界里,体验团结的力量,团队的精神。

四海之内皆兄弟,让我们期待一个更美好的时光降临……



使用外挂的玩家就能轻松释放魔法

珍惜账号,远离外挂

题记:类似的事件对于任何一名热爱《魔兽世界》的玩家来说都是一份侮辱。

在中国,任何一款有影响力的网络游戏都摆脱不了外挂的阴影,《魔兽世界》亦不例外。公测后一个多月,运营商第九城市即公开承认外挂的存在,并表示正在努力寻求解决。截至2005年5月13日,九城已经封停了3万多个涉嫌使用外挂的玩家帐号。为“配合严厉打击外挂的行动”,5月13日开放注册的《魔兽世界》第四区(电信·广东),还采用了九城通行证账号和手机绑定的激活方式。

5月18日,更有《魔兽世界》主题网站放出消息称,《魔兽世界》将在中国大陆地区采用CD-KEY方式,且价格不菲。如果消息属实,这将意味着第九城市在打击外挂的征程上迈出了重要一步。

飞天入地

目前在《魔兽世界》中国大陆服务器中所出现的外挂的功能大致分为两类:第一类是加速、瞬移;第二类是其辅助功能,例如防止负面法术(眩晕、减速等)、雷达显示、飞天入地等。

“加速”无需解释,这也是最容易被其他玩家所察觉的功能。使用此功能的玩家会出现严重的跳跃现象,观察时你会发现外挂使用者正以极快的速度一闪一闪地移动,移动速度之快甚至可以超越新警等飞行交通工具。

“防止负面法术”的外挂可以防止其他玩家甚至NPC对自己使用各种负面法术,开启外挂后,包括眩晕、断筋等减速效果在内的法术将对外挂使用者失效。即便对使用外挂的玩家施用了某负面效果法术,且战斗记录中显示成功,该玩家的头像下也不会出现此效果的图标。这无疑增加了外挂使用者在PvP中的取胜几率。

雷达显示,这是外挂中最不容易被发现的“功能”。开启该功能的玩家可以在雷达上获取各种信息,例如玩家位置、怪物位置、矿物位置等。《魔兽世界》中所存在的一切类似技能——例如猎人的搜索人型怪、矮人的搜索宝箱等,均被该功能集中在一起,而不会受到职业的限制。

“飞天入地”的功能可以使玩家飞至空中或潜入地底,其用途比较广泛,但也容易被发现,因此使用者并不多。

以一当三

外挂的危害对于任何一款网络游戏都是显而易见的,对于《魔兽世界》则有着更突出的表现。众所周知,暴雪所设计的游戏一向以品质及平衡性著称,在它的游戏中,人与人之间的是对是乐的一大来源。虽然在《魔兽世界》中,暴雪并未特别强调玩家的对抗性,但把玩家分为两大阵营的设计,还是体现了其一贯的设计思路。这种来自对抗的乐趣有一

个重要前提,即“公平的环境”。这里的“公平”包含两层含义:一是设计上的公平,即每类职业在PvP中均有可能有发挥的余地,也均有可能在单挑中战胜对手,这是由先天的设计决定的;二是大环境的公平,杜绝玩家使用游戏程序之外的辅助软件,这需要依靠后天的维护。

平衡性的被破坏,对于《魔兽世界》的打击是毁灭性的。最简单的一点,这会使拒绝使用外挂的玩家受到伤害。举一真实事件为例,PvE服务器中,三人组成一个小队,这三个人分别是37级的猎人、38级的战士和39级的盗贼。他们在赛拉摩岛附近遇到一个开了PvP的39级暗影牧师在击杀联盟巡逻兵NPC,对方显然使用了外挂。猎人玩家出于习惯开了一枪,盗贼和战士也上前追击,这名暗影牧师在对猎人使用了一个DOT(持续伤害性法术,下同)后,就利用外挂的加速功能远远逃开了。等血槽加满后,外挂使用者卷土重来,与猎人、战士和盗贼展开激战。尽管后三者一直使用有减速效果的法术,但对这名暗影牧师毫无影响,他的速度还是一样快。暗影牧师用一个伤害性法术杀死猎人之后,再次加速逃开,待血加满后,又回来用同样的方法杀死了战士和盗贼。

类似的事件对于任何一名热爱《魔兽世界》的玩家来说都是一种侮辱。在不使用外挂的情况下,一名暗影牧师挑战与之等级相近的猎人、战士和盗贼组成的二人小队,几乎没有任何胜算,而结果却是,这支三人小队在很短的时间内被对手杀死。更要命的是,暗影牧师在获胜之后始终守在对手的尸体旁边,准备等其复活后故技重演。幸好对方是在PvE服务器中,玩家可以等PvP时间结束后息事宁人。若是在PvP服务器中,外挂使用者大可一直尾随这支小队,用这种打带跑的方式不断折磨对方。这样一来,这支三人小队只能有两种选择,一是使用外挂,二是下线不玩。

加速难以封杀

2005年5月13日,第九城市发布“维护玩家正常权益,坚决抵制外挂”公告的同一天,《魔兽世界》中国的官方论坛上出现了一篇题为“一个WOW民工关于外挂问题的分析和建议”的帖子。该贴作者称自己是第九城市的“GM”,其发言虽有不少推测的成分,但也确有許多值得深思和借鉴的地方。

这篇帖子解答了很多人感到困惑的一个问题:“变速齿轮”这种几乎只对部分单机游戏有效的东西,居然在《魔兽世界》这种大作中可以发挥神奇效果,而且已经持续了两年却依然毫无办法。这是否是因为暴雪完全没有任何网络游戏经验所致?到底加速外挂能不能从技术上彻底封堵?

该贴作者认为,加速、瞬移这类外挂在《魔兽世界》中无法从技术上封堵,这是因为游戏中角色的移动是在客户端本地实现的。“在其它游戏中,游戏出现网络延时,你走出再远都会把你拉回来。在《魔兽世界》中,即使服务器几乎当掉,NPC和怪都没了,你还是可以很惬意地走来走去。从很多事实中可以推断出,人物的移动根本不是在服务器上计算,而是在本地计算完成后,隔一定时间再将所在的详细坐标发送到服务器端。”

作者认为,暴雪之所以不在服务器上计算人物的移动,是因为“随之而来的后果也是灾难性的,多种多样的加速技能、物品、坐骑等的存在,使得移动速度的计算也变得不可能。在服务器端计算的话,将对服务器的要求提高到一个目前无法达到的高度。”

至于防止负面法术、雷达显示等其它辅助功能的外挂,作者认为并不足惧,因为“即使这种功能确实可以实现,在《魔兽世界》的高等级内容中也不可能发挥毁灭性作用。而且我们相信暴雪的技术实力,对于封堵这种类型的外挂是没有什么问题的。”

但正如上面的例子所示,即便加速外挂,也会对《魔兽世界》的游戏性造成不小的破坏。那么,对于这些外挂,九城采取了怎样的措施?

CDKEY有望引入

(奇述) 打击盗不可谓不深刻,当外挂在一款游戏中的泛滥程度达到一定的阈值后,对外挂所需付出的成本就会成为天文数字。好在这次第九城市在面对外泄和金币交易等一系列严重影响游戏平衡性的行为时,及时出台了系列严厉的控制措施,例如永久封停3万多个使用外挂及贩卖金币的帐号、关闭一区一区的注册激活功能。遗憾的是,同其它游戏一样,惩罚措施仅能起到有限的威慑作用,防止注册激活也只是权宜之计。游戏中刷屏卖金币者仍然存在,使用外挂的玩家也在日益增多。



封停账号只能是亡羊补牢,技术手段也不能 劳永逸。对于外挂问题,只能从利益上斩其根源,提高外挂的使用成本。在这 点上,仿照国外经验,引入 CDKEY 或许是最好的方式。通过 CDKEY,运营商可以直接对论坛进行更严格的管理。曾有商业 Pvp 服务用户的玩家在第九城市的官方论坛上强烈要求其在未来的商业运营中使用 CDKEY,以抵制那些不遵守规矩、破坏游戏秩序的人。对于此类要求,九城始终未曾作出过正面回应。

5月18日,国内某《魔兽世界》主题站爆出新闻,称九城已经决定使用 CDKEY。该网站的新闻中甚至连 CDKEY 的价格、卡的价格、何时充值、何时扣点都写得清清楚楚,让人不由得怀疑。暂不论该新闻的真实性,如果九城真的使用了 CDKEY,而且真如新闻中所说价格并不便宜的话,相信试图使用外挂的玩家 定会有所忌惮,毕竟被封一个帐号就意味着损失了一笔不小的费用。这种对破坏游戏平衡性的行为绝不姑息的态度,也正是暴雪历来的作风。当年在《暗黑破坏神》战网上,暴雪对复制及使用“map-hack”等外挂的玩家一直采取直接封杀帐号的严厉做法。《魔兽世界》也不例外,去年12月初,暴雪曾封杀大使用“变速齿轮”的玩家;之后不久,又删除了300多个使用bot程序的账号。今年3月,暴雪再次永久封停1000多个涉嫌现金交易的玩家帐号,曾将铁腕进行到底。

CDKEY 的使用不仅可以限制那些使用外挂的玩家,对游戏里的金币交易,以及种种违反游戏公平性原则的行为,都可以起到威慑的作用。在没有 CDKEY 的情况下,封杀帐号对于玩家来说影响很小。可以想见,对于高等级帐号或者有钱的东西,玩家会有珍惜感,而对于免费获得的东西,则不会有所眷恋。例如,当一款游戏出现刷钱外挂时,大部分玩家会提到自己用“小号”刷了多少块钱。这是因为“小号”的获得是免费的,用“小号”加外挂获取利益,其最大的风险也不过是免费得到的“小号”被封掉,部分来不及转移的金钱和装备损失。玩家大可弃掉被冻结的帐号,再注册一个新的帐号,继续使用外挂。“小号”的存在令玩家对外挂的使用有恃无恐,也就意味着运营商打击外挂的成本大大增加,效果则大打折扣。CDKEY 的存在将可以很好杜绝这一切问题的出现,当注册一个新帐号需要花一笔不菲的钱时,冻结帐号显然会让绝大多数在游戏中胡作非为的玩家有所顾虑。

打击外挂不仅是运营商的职责,也是玩家义不容辞的责任。《魔兽世界》中已经有不少公会张贴告示,表示本公会坚决反对对外挂,对使用外挂的会员一经发现立刻除名。一些玩家在组队时也拒绝与外挂使用者同行,并在大型 Pvp 时制止己方的队员使用外挂。唯有上下一心,才有可能真正做到杜绝外挂,营造出一个干净、有序的游戏环境。

(文/我帽上飞香皂)

维护玩家正常利益,坚决抵制外挂

(2005年5月13日官方公告)

自5月6日和5月7日我们先后公布了《关于维护游戏良好环境的声明》和《关于严厉打击外挂的声明》以来,《魔兽世界》的游戏氛围得到了很大的改善。但我们也很遗憾地发现少数玩家抱有侥幸心理,偷偷在游戏中使用外挂程序,并对其他玩家造成了不良影响,破坏了良好的游戏环境。同时,极少数团体和个人,为了牟取暴利,大肆在游戏内散布金币买卖等虚假信息,甚至恶意公布有木马程序的私服、外挂网站的网址。

暴雪娱乐和第九城市进一步对使用外挂程序和违反游戏规则刷钱作弊并篡改游戏货币的账号进行了严厉打击,从5月8日开始,又封停了1万多个左右的账号。其中最新使用外挂程序被封停的部分名单>>>在此列 这些角色所对应的账号已经被封停,所有角色数据已被全部清空。至此,我们已经封停了总计超过3万个游戏账号。

为了配合严厉打击外挂的行动,进一步保障玩家利益,我们最新开放的四区(电信-广东)注册激活将捆绑手机号码,如果给玩家造成不便,请广大玩家多多谅解并支持我们。

暴雪娱乐和第九城市依然将不惜一切代价,坚决捍卫艾泽拉斯世界的秩序和良好氛围,严惩一切使用外挂行为,同时追究制作、提供和传播外挂者的法律责任。请大家珍惜账号,远离外挂,也希望所有玩家和我们一起努力,共同创造一个美好的艾泽拉斯世界!

关于严厉打击外挂的声明

(2005年5月7日官方公告)

《魔兽世界》全面公测以来,完美的游戏魅力已经让数以千万计的玩家们热血沸腾!其中绝大部分玩家都能遵守《魔兽世界公测用户使用条款》和《魔兽世界游戏管理规则》的规定,以正常的心态和方式进行游戏。但是有少数玩家为了达到快速升级、牟取暴利、在与其他玩家的对抗中获胜等目的,采取了极端的手段,使用一些外挂程序破坏游戏的平衡性和良好氛围,并已经对普通玩家的正常游戏造成了极大的干扰。

众所周知,使用外挂程序对于任何一款网络游戏来说都是有百弊而无一利。外挂程序的使用者不仅严重违反了《魔兽世界公测用户使用条款》中关于不得使用“第三方程序拦截/修改/伪造封包信息”的条款,而且严重损害了游戏的正常运转和广大玩家的正当利益。

暴雪和第九城市坚决反对一切使用不正当手段破坏《魔兽世界》的游戏体系和氛围的行为,对一切使用外挂非法牟利者绝不姑息手软。截止到今天(2005年5月7日)为止,我们已经永久封停了近2万个使用外挂程序的账号。这里是大致统计好的名单,我们还将严肃处理使用外挂的玩家,一经发现查实,立刻永久封停。同时,为了配合严厉打击外挂,保障玩家利益,我们已经暂时关闭二区、三区的新注册激活功能,我们将根据情况适时开放,并改善,如果给玩家造成不便,请广大玩家谅解。

在此,我们敬告部分《魔兽世界》玩家,请珍惜游戏角色和账号,不要抱着侥幸心理去使用任何外挂程序。否则当您突然和朝夕共的游戏角色永远说再见的时候,当您突然无法再与好友一起并肩作战、体验游戏乐趣的时候,懊悔之晚矣。《魔兽世界》的最大魅力在于其无与伦比的游戏性,如果使用任何外挂不仅破坏游戏环境,最终失去的也是自己从游戏中获得的真实乐趣。

第九城市将不惜一切代价坚决捍卫艾泽拉斯世界的环境,保护玩家的利益。我们也希望所有玩家与我们一起努力,将外挂的毒瘤扼杀在艾泽拉斯世界的大门之外。希望每个玩家从自己做起,从影响自己身边的每个玩家做起,珍惜账号,远离外挂!

钱值多少钱?

提示:国内的公测在某种程度上让我没法截图,游戏的左下角总是固执地出现金币交易的信息,长此以往真是让人烦心到了极点

避不开的问题

但凡网络游戏,尤其是热门网络游戏,必然存在虚拟物品交易的问题。从上世纪九十年代风靡欧美的《网络创世纪》,到如今横扫东西方的《魔兽世界》,莫不如此。究其根本,原因在于网络游戏本身具有一定的经济体系,而其中的各类虚拟物品也有着真实的使用价值。这是虚拟物品交易得以存在的现实基础。

对于玩家之间的交易,各大游戏商采取了截然不同的策略。索尼前不久开通的名为“StationExchange”的网站,其目的即在于对虚拟物品交易进行官方指导和保护。而暴雪,更确切地说,《魔兽世界》的发行商维旺迪,则不容妥协地声称游戏中一切虚拟物品的所有权均归暴雪所有。





根据国外以往的经验,即便玩家之间试图通过第三方平台,比如Ebay拍卖网站,进行《魔兽世界》的虚拟物品交易,在被该网站发现后也会立即删除。原因很简单,Ebay不敢违反版权法律保障的东西。更何况,具有设权制权的ESA(美国娱乐软件协会,Entertainment Software Association)也会在第一时间代替它的客户维旺迪,向Ebay网站提出,《魔兽世界》中的所有虚拟物品均受到DMCA(数字千年版权法案,Digital Millennium Copyright Act)的保护。游戏内无法交易,拍卖网站也无法交易,这些事实将那些有交易需求的玩家逼到了类似IGE这样的虚拟物品交易巨头那里去。

WOW,金币!

玩过《魔兽世界》的人都知道,暴雪用了一些很绝妙的伎俩,让游戏中的虚拟装备交易成为超级鸡肋。它们让几乎每一件你穿过的魔法衣服、鞋子、披风,拿在手上玩过的魔法刀、枪、棍、棒,都和你的“灵魂”绑定,你

没法再把它卖给其他玩家,而只能卖给游戏中的商人。从另一角度考虑,我们也能得出这样一个结论:《魔兽世界》中的装备交易之所以缺乏吸引力,其根本原因在于,作为很多人眼里的有史以来图像最好、最具亲和力、任务最精彩……一句话,最好玩的网络游戏,与那种枯燥炼级打怪“泡菜”游戏相比,《魔兽世界》让玩家更愿意亲自完成任务以获取装备。

这一设计令现在的我极为怀念去年下半年北美内测期间那个纯洁无瑕的《魔兽世界》,原因是,国内的公测在某种程度上让我没法截图,游戏的左下角总是固执地出现金币交易的信息,长此以往真是让人烦心到了极点。

很明显,既然装备交易在游戏中没多大意思,金币的交易自然会生产相当的吸引力,因为钱可以买到很多好东西——组建公会需要金币,购买拉风的座骑需要金币,稍微上点档次的技能物品需要金币。虽然升到20级不需要花太多的时间和金钱,但如果想在商业技能上更上一层楼,就得大把大把地花钱。烹饪师需要高级菜谱,制皮师需要图样,炼金师需要配方。这些东西,对于处于游戏初期的玩家来说,非常具有吸引力,因为它们能直接证明你在社区中的独特价值。

正常情况下,在40级时,如果学完全部职业技能,以及两个商业技能之后,你的钱兜里不可能还剩下100金币来购买坐骑,除非你用现金去买别人的金币。

截至5月12日,北美服务器的每金币价格大约在1.1元人民币左右,中国大陆服务器的每金币价格约在1.2元人民币左右。这么来看,想在游戏中买一朵标价60金的黑玫瑰送给同在游戏中的女友,你淘的钱恐怕比现实中的一朵黑玫瑰还要多。

与其贬值,不如花掉

去年11月23日《魔兽世界》在北美刚开始收费时,每枚金币的价格普遍在5至10美元之间,现在下跌了近100倍。中国服务器开放后,国内的金币贩子蜂拥而至,一枚金币的价格最初为5元人民币,数周后跌至1.5元;如今更有贩子以1元人民币的低价促销金币,同时赠送金币一枚。

随着游戏时间的不断增加,高等级玩家越来越多,同一服务器内的流通货币数量直线上升,游戏货币的现金价格直线下滑也就成了必然。为避免通货膨胀,暴雪采取了相当聪明的做法,为高等级玩家提供大量花钱的渠道,比如价值上千金币的60级“精英坐骑”,速度比普通坐骑快40%。

国内的情况比较特殊,原因在于外挂。从公测一开始,加速外挂就已经出现,虽然九城对此进行了大规模的封号行动,但外挂在造成游戏PvP系统崩溃前,就已经对金币交易产生了推波助澜的作用。国内部分贩卖家手中的大量金币来自于快速打怪,这就畸形地放大了游戏中的货币量。试想,若大家都去购买外挂手中的金币,岂不是约等于全服务器都在使用外挂?小小的金币交易不但促使部分人疯狂使用外挂,也从根本上蚕食了《魔兽世界》世界的经济支柱。

金币交易稀少促成,由此带来的游戏世界经济体系的混乱,将给玩家们游戏体验带来致命打击。笔者想说的是,无论金币本身值多少钱,也换不来玩家体验《魔兽世界》所得到的快乐。在现实中金钱买来不幸福,在游戏中金钱也换不来更多的游戏享受。千万不要让我们的乐趣随着金币一起贬值。(文/陈灼,妮可对本文亦有贡献)

关于维护游戏良好环境的声明

(2005年5月6日官方公告)

自从《魔兽世界》开始全面公开测试以来,无数玩家踏入了这个美丽的世界,感受着全新的游戏体验。但是,有一部分玩家无视《魔兽世界》用户协议条款和《魔兽世界游戏管理规则》,公然在聊天频道中采用刷屏的方式售卖游戏中的虚拟货币,这种行为已经对正常进行游戏的玩家造成了极其严重的干扰,并引起了广大玩家的反感。

这些组织和个人贩卖《魔兽世界》中的虚拟货币的行为违反了《魔兽世界》用户协议条款第9条“出售角色和物品”节中的相关规定:“暴雪拥有或批准许可了《魔兽世界》中所出现的一切内容。所以,除了暴雪以外,没有人有权‘出售’暴雪所拥有的内容。因此,暴雪和第九城市均不承认魔兽世界以外的任何财产主张或与魔兽世界相关的任何物品在‘真实世界’中的交易。因此,您不得出售任何物品以获得‘真实’货币或是游戏外的任何物品。”

根据《魔兽世界游戏管理规则》的“反骚扰管理规则”,这些在综合聊天频道中刷屏贩卖金币的行为同时构成了“垃圾广告信息”和“广告”两项违反规则的行为。

“垃圾广告信息”的定义为“大量传播相同的、类似的短语或无意义的胡言乱语”,若发现某玩家使用这样的语言,他/她将可能受到警告,如果情节严重我们会暂时封停游戏账号;“广告”的定义为“宣传任何无益于《魔兽世界》无关的商业、组织或网站”,若发现某玩家使用这样的语言,他/她将可能受到警告,如果情节严重我们会暂时封停游戏账号;另外,由于多数此类网站包含木马病毒、私服或外挂信息,刷屏广告的行为也将导致被暂时封停游戏账号,情节严重者将被直接封停游戏账号。

综上所述,我们根据《魔兽世界》公测用户协议条款和《魔兽世界游戏管理规则》,对在游戏聊天频道中刷屏宣传并售卖游戏货币的玩家将进一步严厉打击,采取永久封停游戏账号的处罚措施。

同时我们也要提醒另外一些极少量的、抱有侥幸心理的玩家或团体,切勿以身试法,所有试图利用非游戏设计意图之外的Bug或其他方式牟利的行为,都将依据《魔兽世界》公测用户协议条款和《魔兽世界游戏管理规则》加以进一步的严厉打击。

我们将继续努力为玩家营造一个好的游戏环境,同时也希望广大玩家能够继续理解并支持我们的工作。《魔兽世界》是我们共同的家园,让我们一起把他装点得更加美丽!



国内公测期间若干不良公司拼命刷屏兜售金币

“愤青”骑士的梦想

——访《真封神之天尊地魔》制作人赖介婷女士

“我是个愤青，超级愤青！”
《真封神之天尊地魔》

制作人、游戏米果桌骑士工作室负责人赖介婷（以下简称“赖”）在接受记者（以下简称“家”）采访时，如是介绍自己。

家：为什么称自己是一个愤青？

赖：我做游戏已经有十年了，有时候难免会感慨，十年是一段很漫长的日子，尤其是做游戏，得耐得住寂寞。看得多了，听得多了，讲起一些事情的时候就会很愤怒。久而久之，大家就公认为我“愤青”。

我的外号是“大宝”，一次，一位朋友对我说“大宝，你可别把游戏做成韩国泡菜那样啊。”我反问“韩国泡菜怎么了？”他说“就是一味地练功呀、打怪呀。”我告诉他“只要有理想的游戏制作人，都不会愿意把游戏做成那个样子。现在的局面，很大程度上是被玩家玩成那个样子的。”他说“好啊，大宝，你教讲玩家的坏话。”我说“我很尊重玩家，但事实摆在这儿。比如我在游戏中加入一些有趣的系统进去，玩家在尝试后发现对自己的升级没有帮助，就会毫不犹豫地放弃。”这其实是一个大环境的问题。

家：你认为《魔兽世界》有可能改变中国玩家的一些不好的习惯吗？今年的中国网游市场可以说是“魔兽年”，作为国产游戏开发者，你会不会觉得有很大的压力？

赖：会有很大的压力。但是换一个角度来想，《魔兽世界》等于是给这个市场注入了一针强心剂。如果它真的能够改变一些中国玩家的不良习惯，对我们来说是一个福音。我看到很多报道说，玩《魔兽世界》要遵守这样的规则、那样的礼节，应该这样做，不应该那样做。这个本身没什么问题，但让我气愤的是，为什么只有《魔兽世界》才需要这些礼节？难道玩《传奇》、《梦幻西游》的时候就不需要这些礼节吗？

我们所能做的，就是把自己事情做好。国产游戏就是有优势的，暴雪虽然有很强的实力，但它未必完全了解中国玩家的习性。要是欧美人都了解了，国产还做什么游戏？

家：你们的工作室为什么起名为“果桌骑士”？

赖：做游戏需要有骑士精神，团队成员之间要彼此信任，要有荣誉感，要勇往之前，不能说工作还没做完就拍拍屁股走人了。另外，游戏米果首席执行官张尧勇先生的英文名是“Arthur”。他是亚瑟王，我们就是辅佐他的圆桌骑士。

我们的团队现在有50多人，主策划、主程序和主美术都有很丰富的经验，都是我的老战友。

家：游戏圈内的跳槽风气很盛，你怎么看待这一现象？

赖：跳槽这种风气是制约中国游戏业发展的一个重要问题。很多人就像一块白白的五花肉，跳到一家公司就等于沾了一通酱油，跳到五六家公司后，他看看自己颜色深了，以为自己是东坡肉了，其实还是原来的那块五花肉，切开来里面还是白的。有的人一年跳四家公司，每个公司呆上两三个月，出来以后就对别人说“我一年做了四款游戏。”



“超级愤青”赖介婷

至于我们，我不会去控制别人的员工，也不怕别人来挖我的员工。这十年来我明白了一个道理，不能勉强别人。人要走的话，你只能祝他幸福，没有一起走下去的决心，强留下来也没什么意思，不如让他去自由发展。如果走的是自己的核心成员，你就应该认真地反省一下，是不是自己的团队管理出了什么问题。

家：在《真封神之天尊地魔》一年多的研发过程中，有没有什么有趣的事情？

赖：做游戏很辛苦，所以也需要自娱自乐，调节自己的情绪。我们的美术人员和策划人员之间就常常互相恶作剧。比如第一次内部测试版出来的时候，我发现所有的怪物名都用了我们美术人员的名字。第二天我又发现，游戏中那些怪物的脸长得都很像我们的策划。

家：你理想中的游戏是什么样的？

赖：不一定，我理想中的游戏会随着接触面的不同而发生变化。网络游戏我比较喜欢（魔兽），它的社群系统做得非常好。遗憾的是，这款游戏到了中国后就完全变了味道。比如你加入一个公会，每天就会不断被催促着成长，我又不是混黑社会，为什么要叫我成长？你升你的级，我玩我感兴趣的，不是没得玩嘛。

我们把网络游戏的玩法分成四种：成就感、杀戮性、探险性和社群性。调查的时候我们发现，中国玩家基本放弃掉了“探险性”和“社群性”，而欧美游戏恰恰要强调这两点，这就是为什么欧美网络游戏到了中国会失败的原因。中国玩家早期被韩国游戏洗脑得太彻底，导致很难接受新的玩法。我们在做的时候，也只能把重点放在“成就感”、“杀戮性”上，同时也不放弃“探险性”和“社群性”，市场是需要慢慢培育的。

家：以后你会一直做游戏吗？

赖：应该会。三十岁之前我自己说，如果到了三十岁，你还在游戏圈里做，那你就完蛋了，你没办法离开它了。到了三十一、二岁的时候，我开始犹豫，是不是还应该继续做呢？那个时候我考虑过转型，去做其它的项目管理。因为说实在的，如果三十一、二岁的时候你还在做策划，很多思维都会和年轻人有脱节，这个问题是无法回避的。现在我必须强迫自己去去看很多东西，玩很多东西，了解年轻人的想法。好在我的个性本来就喜欢玩，什么游戏都玩，无聊的时候造“接龙”都可以玩上很久。

既然我三十岁的时候还没有离开这个行业，我想我会继续做下去，做到没有力气的那一天，或者是做到有一款游戏能让我彻底满足。之后我就要下乡找一栋很大的房子，找我以前的一些朋友，一起玩“连连看”。这是我的一个梦想吧。

家：希望你能早日实现你的梦想，你有没有什么对期待《真封神之天尊地魔》的读者说？

赖：感谢。感谢这一年来多次参加我们座谈会的玩家，感谢那些一直鼓励我们的玩家。玩家的责任心是玩好游戏，我们的责任是做好游戏。《真封神之天尊地魔》会在6月中旬开始内测，7月左右开放公测。届时希望大家能一如既往地支持我们。■



赖介婷和她的桌骑士们

地狱之门:伦敦

HELL GATE

LONDON

2003年6月30日,暴雪娱乐公司副总裁比尔·罗珀(Bill Roper)与暴雪北方的三位创始人恩里克·斯卡伊夫(Erich Schaefer)、马科斯·斯卡伊夫(Max Schaefer)和大卫·布温维克(David Brevik)宣布集体离职。4个月后,他们与几名暴雪前核心人员在美国旧金山成立了新的游戏公司——旗舰工作室(Flagship Studios),并表示会开发一款前所未有的ARPG,但没有透露更多的消息。直到今年E3大展临近之时,旗舰工作室终于向外界公布了他们的第一款游戏——《地狱之门:伦敦》(Hellgate: London, 后文简称HL)。

未来的伦敦遭遇劫难

离

开幕宴的第二天,罗珀等人就开始计划着他们的新游戏,当讨论到游戏背景的设置时,有人提议使用拥有悠久历史与文化的英国首都伦敦,当时这个提议就被大家所认可。随后罗珀在研究伦敦历史时,对中古世纪十字军东征的圣堂骑士产生了浓厚的兴趣,因此将开发过程中,伦敦与圣堂骑士成为了游戏剧情的核心部分。

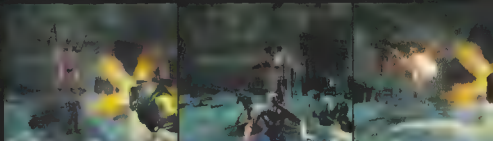
故事发生在2030年,由于恶魔的入侵,世界被毁灭殆尽,荒芜的地球到处都是被地狱之火灼烧的痕迹,人类躲到了地下掩体中。早在几个世纪前,圣堂骑士一族就已经预言到这次恶魔袭击带来的世界末日,然而由于他们掌握着强大的力量,国王菲利普四世出于担忧而对其大加迫害,虽然圣堂武士们一直隐忍,其成员数量仍在不断减少。随着时间的流逝,人类的技术不断发展,圣堂骑士的神秘力量被逐渐遗忘。当恶魔来袭时,人们发现他们的新技术根本派不上用场,在这危急时刻,圣堂骑士再次出现在人们面前,他们将未来的技术与古代神秘圣器相结合,制造强大的武器和盔甲,开始向恶魔展开反击。圣堂骑士主动要求帮助军方对抗恶魔,然而军方领导人完全不相信他们的所谓古代技术,拒绝他们的帮助。就在此时,伦敦的地狱之门被开启,恶魔们可以在地狱和伦敦之间自由出入,越来越多的恶魔出现在世界上。人类幸存者的数量越来越少,他们在圣堂骑士的带领下躲到了地下的安全地区,希望寻找机会有一天重归幸福。5年后,伦敦已经沦为废墟,地球其它地区的情况未明,而恶魔们正在

伦敦街头四处游荡,一些勇敢的人类幸存者拿起圣堂骑士提供武器,跑到伦敦街头,试图将恶魔们赶出这个世界。

众所周知,罗珀等人曾是《暗黑破坏神II》的创作者,一些令人称道的特性自然会被带到HL中。据罗珀透露,HL将会有60个左右的关卡,每个关卡都是根据系统随机生成,也就是说,即使玩家在玩第二遍第三遍的情况下,都不可能知道下一个拐弯处会出现什么,有些关卡甚至会出现随机生成的隐藏地区,这大大增加了游戏重玩的乐趣。

这是一款FPS?

前段时间,国外权威杂志PC Gamer刊登了关于HL的文章,杂志的扫描图在网络上广泛流传,旗舰工作室在随后也公布了数张游戏截图,但这几张令人期待的截图却让所有关注的玩家大吃一惊,因为在大部分玩家眼中,“第一人称”+“射击”就是一款FPS的标准,而游戏截图却刚好体现了“第三人称”和“射击”这两个特性。如果没有对游戏进一步的了解,估计大家都会认为这是一款FPS,但事实上,HL正是罗珀在一年前所提到的秘密开发的ARPG,它只是采用了第三人称的观察视角,并配合





游戏背景加入了大量的现代化武器，也可以说，旗舰工作室在传统 RPG 上融入了 FPS 的特性，这也印证了旗舰工作室在成立之时所表示“开发一款前所未有的 ARPG”的承诺。实际上，第一人称并非 HL 唯一的观察视角，游戏会根据角色所使用武器的不同在第一人称和第三人称之间切换，如果使用的武器为刀刺时，系统会自动切换到第三人称，以保证玩家操作起来能够得心应手。谈到观察视角，旗舰工作室表示他们更热衷于第一人称，它使得游戏环境在视觉感受方面更为丰富，而且街道的各阴暗角落处都可能隐藏着一些秘密，玩家必须通过观察才能发现，因此玩家在游戏中的使用第一人称的时间将会达到总时间的四分之三。

难以对付的魔鬼

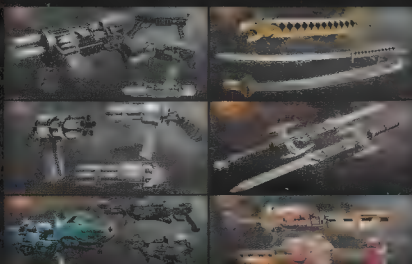
在这沦为废墟的伦敦街头，你在任何地方都会碰到各种类型的怪物，它们会疯狂地向你扑过来。游戏中的怪物种类非常丰富，这些怪物模型也花费了美工们相当多的时间，大部分怪物的区别在于躯体造型，但一些普通怪物也存在细节差异，例如游戏中出现最频繁的丧尸，它们都是由人类变异而来，不仅在衣服和体型上有一定的区别，就脸型种类也达到 15 种以上，因此玩家在战斗中不会遇到太多一模一样的丧尸。游戏中的怪物根据造型可以分为四种类型，分别是四脚兽 (Beasts)、丧尸 (Necros)、鬼怪 (Spectral)、恶魔 (Demons)。

四脚兽：它们是具有很强破坏力的怪物，造型特征非常明显，巨大的头部，甚至比身体还要大。例如，有一种名叫“破坏者 (Ravager)”的怪物，造型类似于现实中的狗，擅长长距离跳跃，凶横的它常常在街道上游荡，通常会在很远的地方扑过来给以突然攻击。

丧尸：它们是一种能够寄生在尸体上的怪物，它们没有肉体，只能借助死者的躯体来隐藏自身，也常常利用这个优势来给玩家来个措手不及，因此玩家在街道中行走时，也要时刻注意这些倒在地上的尸体，它们随时都可能爬起来进行突然袭击。

鬼怪：它们原本只是很普通的怪物，但来到这个世界后，很快就适应了黑暗的重力，并能够在空中漂浮或飞行，它们的出现，将玩家的警戒范围进一步扩大，它们还有特殊的技能，例如有一种名为“Orble”的怪物专门吸收尸体来转化成自己的能量。

恶魔：它们是游戏中最强的怪物，拥有强大的科技和武器，它们不仅具有超强的杀伤力，同时还具有很高的智商，它们彼此之间能够相互交流和讨论，来决定使用何种的技能、武器或特殊能力，也会在局部地区实施作战策略。



种类繁多的武器

与《暗黑破坏神 II》相比，最大的区别在于武器的使用，由于所处时代的不同，HL 中的武器几乎全为现代化武器，武器的数量达到 100 多种，其中包括了 AK-47、M4A1 等远程武器，也包括了一些日本名刀、神剑匕首之类的近身武器。每种武器不仅造型独特，伤害方式和功能也会有很大的区别，比如一把名为“Vulcan Bolter”的武器，能同时对付 4-6 个目标。由于普通武器无法对怪物造成伤害，因此玩家使用的武器都融合了某种形态的特殊能量，游戏鼓励玩家不断更换武器，因为不少武器都是针对敌人特制的，一些敌人会有防守形态，在这种形态下只有特定武器才能对其造成伤害。所有的武器都是可以升级强化的，武器设有强化槽，可以通过强化模块使其具备不同性能，例如一把名为“HARP”的武器在升级后可以让敌人无法行动。另外，游戏里没有弹药的概念，玩家可以毫无拘束地射击，不必担心弹药不足的问题，大部分武器都有较大的射击范围或者特殊功能，玩家使用起来也会非常轻松，毕竟这是一款 ARPG。

建立属于自己的 Battle.net

借鉴于暴雪 Battle.net 的成功，旗舰工作室打算推出类似的 Battle.net，玩家也需要建立一个房间才能进行联机，每个房间最多容纳 32 人，游戏难度会随人数的增加而提高。不同的是，HL 用伦敦的各地铁站代替了以前的聊天室，那些地方都是安全地带，你可以在那里进行交易买卖及召集队友，绝对不会遭受怪物的袭击。地铁站是招募队友的唯一地区，如果玩家没有找到队友就直接跑在地面上只会看到怪物和 NPC，不过若主动拯救街上遭难的 NPC，那么就有机会得到他的信赖与追随。多人模式的任务具有选择性，玩家可以选择不接任务，并不会要求得完成那些任务才能继续游戏或升级，为了让更多人模式更加丰富，旗舰工作室还计划增加一些小游戏和玩家排位系统。 ■ (文/神之影)



信长之野望:革新

5月13日,光荣正式发布了将于今年6月22日发售“信长之野望”系列的最新一作(革新),同时也全面的发布了(革新)的各方信息,在此,就她忠实信长系列的玩家介绍一下本作的特色吧。

一体化的日本战国地图系统

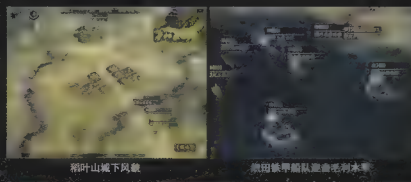
在本作中,光荣将使用《天下创世》的3D引擎,营造一个全日本一体化的3D全景地图,玩家和电脑的所有活动都可以从这个庞大的地图上得到细致的体现,非常详尽而真实,时间上也采用了即时模式,不过在发布指令时会停止,让玩家有仔细地考虑的机会。

扩展和改进了的箱庭内政模式

(革新)还是使用源自《天下创世》的箱庭内政模式,只是表现上更加美观合理,在大地图上一目了然,所有的设施都会围绕地图上的主城周围进行修建,本作对比前作增加了一些新的设施,按功能分类就有町并、金钱、兵粮、学舍、兵营、防御、特殊等7大类,同时,很多设施还被赋予了新的功能,比如你没有修“商馆”,就不会有商人来访。总之,玩家可以更加直观的看到每一个城周边町的繁荣程度,同时战争也会围绕其周围来进行,如何保护自己的设施,打击敌人的设施在本作中显得尤其重要。

技术革新概念

本作最核心的创新系统就是引入了技术革新的概念,全部一共有80多种,包括“信长”玩家熟悉的缩短铁炮射击间隔的“连发铁”,可让金山、银山收入增加的“内政技术”“灰吹法”,水军技术中令人羡慕的“铁甲船”等等都将出现在技术革新系统中,分为足轻、骑马、弓、铁炮、兵粮、水军、筑城、内政等8个分支。这也是在光荣传统SLG游戏上第一



次出现“技术革新”的概念,它会对合战和内政产生巨大的连带影响,但也不是任何玩家都可以全面的进行技术发展,游戏中设定了因为势力的不同而较容易获得的技术系统。各个大名都有各自的技术特点和倾向,比如,信长家优先发展“铁炮”技术,武田家优先发展“骑马”技术。所以,在本作中,有针对性的发展对自身条件有优势的技术,才是比较合理的选择。

准即时化的游戏进程

有别于传统的回合模式的SLG游戏,本作使用的是准即时化的游戏进程模式。就除了玩家在发布指令、进行战争或者内政选择的时候,其它时间都是实时演算的。玩家可以针对地图上发生的各种活动,及时的作出反应,发布有针对性的行动指令,来达到自己的目的。正是因为本作即时化的游戏控制模式,所以可以真正实现,利用时机抄袭敌人老窝,或者看到敌人出击,及时请求援军等各种真实的战略。



再次升半的合战系统

首先是大幅面,因为本作使用的是全景地图,所以,如果是在海岸边进行的战斗,很多时候你都可以看到海陆并进的战争场面,非常壮观。另外,光荣在本作的战斗中,引入了“战法连锁”的概念,“战法”是各自体现武将能力的标志,在战斗中,当武将的“斗志”高到一定程度的话,就可以使用“战法”这一强力的攻击手段。战法包含多个的种类,一支部队最多可装备三种战法。攻击敌部队可以得到斗志,斗志上升就可以使用战法,甚至可以连续使用,这就形成了战法连锁。如果武将能力足够高,部队兵力又充足,这样发动出来的战斗威力是惊人的。

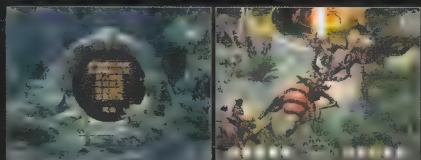


更加丰富的外交系统

在本作中,外交的手段显得更加多样化,甚至包括日本战国历史中经常被运用的“人质”“假借的外交担保方式,或者通过第三方借但求中介协调的‘外交交涉’等情况都将在游戏中出现,这使得本作的外交规则也变得很有深度和趣味。在本作中外交的对象,不但包括常见的其它大名和其它势力,还包括各种文化人(比如:茶人、公家、僧侣、商贾人等),和大名的关系主要体现在同盟方面的运用,有多种交涉模式。从人质担保到政治婚姻,同盟后可以进行多种的交涉,比如技术交换、请求援军等以谋求各自利益。

而本作中,同家访问的文化人的交流也显得非常重要,通过和他们产生的各种关系,你可以获得各种利益,为你的势力扩大提供帮助,而且很多利益是独一无二的,甚至是必需的手段,试想如果你不和南蛮商人交流,又怎么能获得威力巨大的“大筒”呢?

6月22日将是我们期待的日子,作为PC游戏历史上,能够把一个系列做到第12代产品的,几乎无出其右者。相信SLG霸者——光荣将奉献给我们又一个经典。■(文/浪子伟柏)



幻想新世界

资料篇在新增游戏场景方面花费了较大的心力。在原作的基础上扩展了近40%的新大陆，其中极具特色的当属：矮人遗迹、精灵森林和海盗岛。矮人遗迹是恶龙横行的世界，这里曾经是矮人的家乡，但由于邪恶气息污染，此地的昆虫生物都发生了变异，而变得巨硕无比，并且会主动攻击人类。这个遗迹将是资料片玩家首先必须清理的地区。

精灵森林则是木精灵的故乡，由于恶魔的入侵，这里爱好和平的木精灵已经变得凶残可怕，会主动攻击任何闯入者。虽然性格变得凶残，但他们曾经的天赋却没有丝毫减弱，他们是天生的弓箭手。千万不要藐视这些看似柔弱的木精灵，他们会让那些狂妄自大的家伙付出惨痛的代价。

海盗宝岛是盛产巨蟹和不死海盗的地方。这是一个很美丽的岛屿，从外表来看，这似乎更应该是一片度假旅游的胜地。然而隐藏在安静祥和的表象之下的却是致命的威胁。在火山和海盗船之中，到处都是会攻击人类的巨大螃蟹和海盗骷髅。



奇幻的周边

其它新增元素包含了新的坐骑系统，你可以使用新的马匹和相关武器。而箭头、马鞍、马匹等都可以进行升级，同时同时在骑马时还可以使用特殊的组合技。另外一块补充内容是装备方面，现在各种职业的角色都可以通过相关的任务，获得更多的专业绿色装备。

SU的推出为“圣域”注入了全新的血液，开拓了新的游戏风格，新加入的人物、物品、任务、地图、技能、怪物及BOSS等等都将满足曾经犹未尽的玩家。现在就请各位整装进入新的安卡利亚大陆，和朋友们一起再次谱写新的传说。更可喜的是，那将是一个完全中文化的世界，为大多数体验游戏乐趣提供了最大的方便。 ■(文/DSotMi)



圣域：魔都魅影

去年德国 Ascaron 公司出品了高质量 ARPG 大作《圣域》(Sacred)，引起了全球玩家的广泛关注。今年年初，Ascaron 公司再接再厉推出了该作品的第一部资料篇《圣域：魔都魅影》(Sacred: Underworld，后文简称 SU)，如今这款资料篇即将在国内汉化推出。SU 相比原作更新了哪些内容呢，这一定是所有喜爱欧美 RPG 玩家最关心的，现在就让我们一起来看看吧。

奇幻在延续中加强

资料篇通常不会有本质的改变，更多的则是在游戏系统方面进行适当的调整与补充。于是 SU 中出现了 8 大可供选择的角色，相比原作的 6 个，现在又增加了两个西方神话传说中常见的角色——“魅魔”和“矮人”。

魅魔是地下世界的生物，她们掌握了特殊的恶魔魔法，同时还可以变身成为多种形态的恶魔，每种恶魔形态赋予她不同的攻击方式，这就使得她的攻击方式可远可近，成为任何人都比较头痛的角色。

矮人是西方奇幻世界中的代表性角色：热情、豪爽，并且非常渴望财富，同时还是锻造武器的大师。他们通常使用的武器是巨型战斧和战锤。在 SU 中矮人不仅继承了以上特点，而且还有一些自己独特的武器，例如：火炮、火焰喷射器等等。此外，矮人比其他角色新增一样特殊技能——锻造，他可以使用天生的锻造技能即可 DIY 装备，锻造装备，修复物品，不需再辛辛苦苦找铁匠了。

SUDEKI

魔幻战士

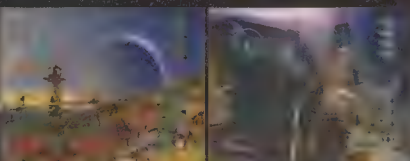
Sudeki 是一款由 Climax 公司开发的日式 RPG。游戏中的四位英雄击败了邪恶之神 Heigou，并将其封印。四百年后，所有的远古邪恶生物聚集在一起，试图解开封印。正当邪恶之神即将之际，四位英雄再次出现在这个世界上。他们将肩负起击败邪恶之神，阻止邪恶之神再次重生的使命。

游戏中的四位英雄分别是：主角（主角）、魔法师（魔法师）、战士（战士）和忍者（忍者）。他们各自拥有独特的技能和战斗风格。玩家可以通过完成任务和探索地图来解锁新的技能和道具。游戏中的战斗系统非常流畅，玩家可以通过组合攻击和防御来击败敌人。游戏的画面风格非常精美，充满了日式 RPG 的特色。

打破黑暗世界的魔性

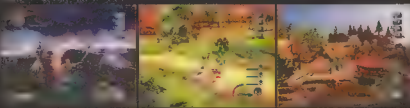
传说中，Sudeki 大陆分为光明、黑暗两个部分。光明之神（Heigou）和黑暗之神（Heigou）的斗争导致了世界的分裂。四百年后，所有的远古邪恶生物聚集在一起，试图解开封印。正当邪恶之神即将之际，四位英雄再次出现在这个世界上。他们将肩负起击败邪恶之神，阻止邪恶之神再次重生的使命。

游戏中的四位英雄分别是：主角（主角）、魔法师（魔法师）、战士（战士）和忍者（忍者）。他们各自拥有独特的技能和战斗风格。玩家可以通过完成任务和探索地图来解锁新的技能和道具。游戏中的战斗系统非常流畅，玩家可以通过组合攻击和防御来击败敌人。游戏的画面风格非常精美，充满了日式 RPG 的特色。



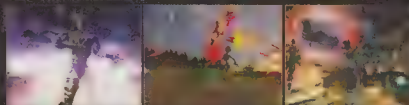
更像是一款日式 RPG

从风格和特点来看，《魔幻战士》更像是一款日式 RPG。游戏中的四位英雄击败了邪恶之神 Heigou，并将其封印。四百年后，所有的远古邪恶生物聚集在一起，试图解开封印。正当邪恶之神即将之际，四位英雄再次出现在这个世界上。他们将肩负起击败邪恶之神，阻止邪恶之神再次重生的使命。



独特的战斗系统

完备的战斗系统是《魔幻战士》的一大亮点。魔法攻击分为普通攻击、魔法攻击和精神攻击三种。普通攻击分为轻度和致命两种类型。玩家可以通过这两种类型来组合出不同的连续技。魔法攻击与普通攻击组合可以发挥出特殊的效果。比如剑士挥剑的同时追加法师的火球效果，会使出连续攻击的“火焰剑”。精神攻击是各角色独有的能力，必须通过光明之神后此攻击才会被开启，它的威力能够达到一击必杀。



在游戏中，虽然可使用四名角色所组成的队伍，但玩家只能直接控制其中一名，其他三名则由电脑 AI 托管。玩家可以在四名角色中任意切换，视角也会根据角色的不同而改变。如果角色属于近战攻击型的，视角第三人称；如果角色属于远程攻击型的，视角则会变成第一人称。这样玩家操作起来会更加方便。无论观察视角如何变化，游戏也不会有自动瞄准能力，进入第三人称时，就如同玩一款射击游戏。在战斗过程中，玩家可以为其他三人设置行动方式，分别为攻击、防御和撤退这三种。

华丽的画面

在 XBOX 版中，《魔幻战士》那唯美的画面给人留下了深刻的印象。游戏使用了明亮的色调，人物的模型、充满绿意葱葱的村庄、风光明媚的海岸、豪华的城堡建设、阴森恐怖的迷宫等，都能够给予玩家一种养眼的享受。3D 模型精致、即时光影投射、半透明光影特效等游戏画面效果，Climax 还特别强化了角色与场地的互动成份。玩家在游戏过程中可以进行互动，如在水中行走时会溅起水花，在战斗中能够绕着障碍物与敌人进行持久战。这些效果在 PC 版中将会——保留。加上 PC 的高分辨率，游戏画面会变得更加精致。■（文/神之影）





易发动高段数的连击，可一气产生更加强大的伤害能力。而为了让玩家可以更有效率的掌控连击的时间，本作在每段连击成功之后，将弹出一条时间轴，在时间结束前攻击同一个目标，就能再继续累积连击的段数。



阵法与连击

一代中，阵法是主角独有的拿手技能，而在二代的阵法设定方面，阵法技能却是每位游戏角色的基本技能，而不再是单独某位主角的专有技能。不同的武将特性，将拥有不同的阵法技能，同时会赋予整个队伍不同的战略思维。

除了随着每位武将战略思维不同而产生不同的阵法之外，我方的战斗位置也将有一定程度的修正。战斗位置由原本的25个简化至5×3，也就是15个方位格，战场的策略位置也将变得更为集中。此外，游戏中阵形的角色位置配置方式，在立作中也得到了改良。虽然仍有阵法形状的设计观念，但二代不再要求玩家一定得在阵形的空间中安排位置，所有的阵形都将完全开放，玩家可以在阵法作用的战斗格中任意摆放角色。



战斗系统

《幻三》的战斗系统变得更为简化，当然这并不意味着游戏性的降低，本作在战斗乐趣上依然畅快淋漓，简化的目的只是在于流畅度的提高。此外，在战场数量的配置上，敌方由原本的5×5方位格，精简为5×4共20个方位格，这种改变，除了避免因画面的卷动而影响玩家纵观全场的视线外，还对于改进战斗节奏、选择目标造成的遮蔽死角等具有非常大的帮助。



由于战斗时的敌我出手完全是“实时”的，这样不但提升了紧张感，大幅加快了战斗的节奏，更在战术实施反应方面对玩家是一种挑战。为了避免快节奏的战斗对新手玩家所造成的不便，游戏还提供有“回合”制选择，玩家可以在这种模式下按照策略做出正确的判断。这里需要说明一点，游戏有难度级别的设定，选择不同的难度，就会有不同的报酬，要想得毛，稀有的宝物，就只有挑战更高的难度。



连击系统

连击系统，指的是对敌人攻击产生伤害后，一定的时间内对同一个目标的敌人再度追加攻击，此时的攻击力将有一定程度的加乘，连击成功的次数愈多，所追加的伤害也就愈大。《幻三II》承袭了前作的快节奏战斗连击系统，同时，二代还在攻击的判定、连击时间掌控的提示上做出了改良。在连击的判定上，由前作的单一时间点判定方式，拆散为不同的判定时间点，举例来说，如四段打击的破日千光，一代的攻击判定是在白光乱舞后，系统一口气连做四次的攻击运算，而在二代中，将依据动作设计真实的计算攻击判定，相对于玩家的掌控来说，将变得更加容



狼行阵

韩靖所创，二人以上便可成阵。阵前如伏狼之双足，为所有的战斗状态做好强力的机动性预备，双足之位，速度与攻击能力将大幅提升，而后方的狼首位则担任较脆弱的阵眼位置，但有防御力的加乘保护，将危险的因素降至最低。

字长蛇阵

楚歌于兵书中所习得之阵，三人以上便可成阵。阵法如竖立之长蛇般，前后紧密连结，相互掩护，可说是进可攻退可守的万用阵形。越靠近蛇首的阵前位置，攻击力及防御能力的加乘愈大。理论上虽说是万用的阵形，但还是存在着致命缺陷。当遇到截断型攻击方式时，我方可能难逃溃败的命运。

沉锅无敌阵

沉锅所创，三人以上便可成阵。有鉴于所有的阵形都有缺陷，有些强力的阵法甚至有负能力的修正，于是，在沉锅苦心的研究之下，具备所有正性功能于一体的完美阵形(自夸)就此诞生。此阵发动之后，所有的战斗位置都有不同的正能力加乘，换句话说，这是一个没有阵外人存在的阵形。■(文/月妖)

炎 炎夏日,RO就要从EP8.5更新至EP10.0啦!相信许多玩家对于RO的这次改版充满了期待。为此小编秘搜从新干线RO运营团队“窃取”了第一手绝对最新、最确切的资讯!请各位密切关注本刊,我们将连续为大家揭秘RO改版内幕。

热带风情背后的危机

当昆仑、樱花城、洛阳城依次被人们发现以后,在卢恩-米德加尔特很多冒险者开始热衷于寻找新天地。再加上卢恩-米德加尔特特力斯坦三世发布了一系列奖励世界偏僻地发现者和新天地发现者的政策,因此新天地的发现者响亮的名字和特有的崇高荣誉一时间家喻户晓,成为人们心中的偶像。

全国笼罩在崇拜新天地发现者的气氛中,因此哪个最有名的冒险者发现了新城市,逐渐成为卢恩-米德加尔特人们茶余饭后所谈论的话题。

泰国——Ayothaya是昆仑、樱花城、洛阳城三地之间航道中的一个巨大的城市,传说中这里生活着拥有地域性神秘信仰的民族。

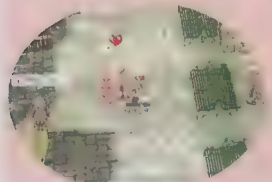
用黄金和绿宝石精心点绘的寺院和在水上像图画一样修建的房子,在船上买卖东西的水产市场和美味的佳肴等,使这座城市拥有了很多观光资源,这样的消息被传开以后,引起了人们的好奇心。

这座城市接受开放以后,卢恩-米德加尔特的人们觉得,这座城市的人们虽然节奏缓慢但并不懒散,虽然对信仰热衷仰慕,但并不疯狂。然而,表面上很平和的城市,却流传着一个可怕的故事,原来这个城市里存在着凶暴的食人怪物,它被古人们

关在了城市中某个不知明地方,听说过这个故事的很多卢恩-米德加尔特王国的人(为了总未利数而准备探寻真相,结果新开放的城市中自然还包含有诸多全新的道具和各种神秘的新怪物。

建丘温管家庭

在本次版本升级的内容中,最主要的就是领养系统的开放。已结过的夫妇终于可以领养没有2转的职业角色了!在父母都在等级70以上,并有装备结婚戒指时,和想要领养的角色组队之后,用鼠标右键点选想要领养的角色时,就会出现可以选择领养申请的命令话。



对于被领养的小孩,会赋予小孩子使用的特殊技能。包含两种

★爸妈我爱您

系列 辅助

内容:得到小孩子爱的父母,即使被死亡的2分钟,经验值不会下降。需消耗10% SP。

★爸妈我想您

系列 辅助

内容:可召唤父母



而对于已经领养了孩子的父母,也会被赋予一种特殊技能

★宝贝请来这里

系列 辅助

内容:可召唤小孩

领养特别注意:

○领养的小孩,不能转生也不能结婚;

○领养的小孩,一种人物属性不能提升到80以上;

○领养的小孩,MAX HP和

MAX SP,制作技能成功机率,比一般角色减少70%。

○领养的小孩,他的身高比一般角色的身高较小,并且只有小孩十字架的大嘴鸟,和小孩舞娘的衣服,和一般角色稍微不一样;

○父母间等级皆为70以上的的话,无关等级可以均分经验值;

○一对夫妇只能收养一名小孩,

○只要是已经构成一个家庭成员时,不管发生什么事也不会被解散。

本次情报揭秘暂时告一段落,请各位密切关注后续报道。■





职业介绍

都说《丝路传说》这款游戏

有三大职业，即商人、镖师、盗贼，但是也有人会说《丝路传说》中并没有固定的职业，答案究竟是什么？谜底其实很简单，你中有我我中有你，玩家可以完全根据自己的兴趣来自由选择职业，即便是按照网络游戏设定职业，商人、镖师、盗贼上，在《丝路传说》中你也可以完全自如的在三种职业中任意转换。

也许今天你还是一个规矩矩矩商人，为了获得贸易利润不远万里踏上丝绸之路，而明天你就拜了位名师，当上了侠客做起镖师，替满载货物的商人保驾护航；后天你为别人的货物感到眼红时，你也可以做一个盗贼去抢劫这些货物，当然你必须得打败人家聘请的镖师才行。在《丝路传说》中进行贸易，必然会出现这3种职业，想获得贸易利润的商人，必须击败保护商人的镖师，抢夺商人获得的巨额的盗赃。以这3种职业间的PVP系统为基础的贸易系统，在相互矛盾和依赖的关系中体现了《丝路传说》特有的生命力。

商人，也就是通过物品交易买卖来增加自己财产的人，往往也是大量财富的象征。古往今来，商人贸易对社会的发展起到了巨大的作用，正因为如此，丝绸之路这条贸易致富的黄金路线出现之后，憧憬财富的商人们开始了他们的丝路之旅。

提到镖师，大家都会联想到镖局。没错，运送镖银就是他们的职责。在《丝路传说》中，镖师不仅仅只是护送商团、他们还担当逮捕通缉犯、狩猎杀人者的职责，因此，镖师在《丝路传说》中俨然就是正义的化身。

盗贼是无恶不作职业，他们袭击商人，抢夺物品，轻易地获得财富，但是他们也要时时提防镖师的攻击。过着既嚣张，又担惊受怕的生活。

3种职业可谓是相互对抗相互依存，缺一不可，他们共同组成了“丝路”的世界。



卖之既有的贸易

如果以为《丝路传说》中的贸易无非是像个地摊兜售装备,或者大家竞价拍卖,那你就大错特错了。如同真正世界中商品的贸易一般,除了狭隘意义上的物质交换,在《丝路传说》中,贸易也是需要付出行动甚至冒着巨大的生命危险。在历史上,丝绸之路贯穿了亚欧大陆,穿越丝绸之路的商旅们为整个丝路沿线注入了勃勃生机。也由于贸易往来,促使这条荒漠上出现了打劫商旅的盗贼和保护商人的镖师。同时更有相互竞争的联盟,为争夺丝绸之路上的控制权大打出手。贸易改变了人与人之间的关系,这才是贸易,也是《丝路传说》最大的魅力。



不同职业的存在方式不同



《丝路传说》的世界里最大的贸易特色就是,在各个城市之间进行特产品的倒卖。不过特产品不是什么人能买的,商人才能有这样的权利,所以商人以其独特的职业特性,在游戏中将职业贫富拉开了差距。贩卖特产可是一件高回报的商业活动,不过这高回报就是有风险。首先我们要在两地之间来回往返,从西安到敦煌可能要花费 1 个小时的路程,而这一次买卖下来可以赚上 10 几万,但是花同样时间打怪所得的收入连前者的 10 分之一都达不到。不过,打怪赚钱的方式相对安全,即使打怪时不小心挂掉了也顶多是传回城市。要是在倒卖的途中死掉了,商人运送的货物和钱可就被全部抢走了,那真可谓血本无归啊。每一次的成功贸易都会为商人带来职业经验,所累积的经验最终会决定商人的职业等级和行商规模。

其他的职业该如何获得巨额金钱的积累呢?这自然要在商人的身上动脑筋了。正义之士可以主动请缨为商人保驾护航,担当镖师,只要价格合理,你又有了一定实力,那么商人绝对会聘用你的,毕竟没有人会拿自己的生命和宝贵的货物来开玩笑?只要是在野外行动的盗贼,镖师就可以将他拿下。盗贼偷物品或杀掉商人、运输工具、镖师的话,盗贼惩罚点数 TPP 会增加,TPP 达到 3000 就会成为悬赏犯,这时镖师就可以通过缉拿被悬赏犯获取额外的报酬。此外,被盗贼袭击掉落在地上的商队物品,镖师可以拾取收回到商队的运输工具中,这些就是镖师所独有的职业特性。镖师通过杀怪盗贼获取经验,同样职业等级越高的镖师越容易被那些大商人们看中。

如果你不想跟着商人跑那么多路,那么剩下的选择就是做一个盗贼了。盗贼是无恶不作的职业。他们袭击商人,抢夺物品轻易地获得财富,但是他们要时时提防镖师们的攻击。他们过的是又害人,又有可能被人害的危险生活。盗贼是通过袭击过往行商、运输工具和镖师来获取职业经验,不过因为有 TPP 值,所以会格外留意。一旦超过 3000 成为悬赏犯,除了会优先成为所有镖师的攻击目标外,你也不能再摆摊和更换职业了。

特异的游戏玩法

职业方面的创新,只是《丝路传说》众多特色中的冰山一角,还有更多亮点尚未揭开。

首先让我们来欣赏《丝路传说》使用全新 3D 引擎所绘制的精美画面,其画质甚至可以媲美某些 DVD 电影。其采用的 Dynamic Animation 技术,能够将玩家衣袖随风改变摆动动作的细节,真实展现出来。而 Motion Blanding 技术则可以同时展现玩家两种以上的动作,如边走边挥手,并且这两种动作在表现时并不会让人觉得衔接生硬。这些新技术的加入,使游戏的画面不仅华丽,更相当真实,在人与人的互动中,往往给玩家产生身临其境的错觉。游戏在画面风格上比较偏向中国盛唐时的华丽风格,雍容而唯美,色彩饱满,能产生非常强烈的视觉冲击。虽然网游游戏中最重要的是画面,但是《丝路传说》精美的游戏画面能够在第一时间吸引玩家更加深入的去了解游戏的内涵。



当中国的《西游记》、阿拉伯的《一千零一夜》与古希腊的神话传说交织在一起,当中国的佛教道教、阿拉伯的伊斯兰教与西方的基督教三大信仰交织在一起,会产生怎样的文化冲击?《丝路传说》就是这样一个以公元 7 世纪的丝绸之路为本,以各地区历史、文化、传说为背景的幻想类 MMORPG。在游戏中将亦真亦幻的再现古丝绸之路沿线的各种文化与幻想。而各种传说中的故事,也会成为游戏中各种任务脚本,如悟空、阿拉丁这些著名的神话人物将在各种任务中陪着你一同在这个世界中探险。在这个神秘且充满了幻想的世界,在这个东方人与西方人共存的世界。在这个东方神仙和西方神仙共存的世界,你会有如何的奇遇与冒险?据悉游戏将在 6 月展开内测,有兴趣的玩家不妨一试哦。 ■(文/大拿)



风云天下气象预报

网络游戏与天气有关,这您听说过么?随着《征服1.5 风云天下》的推出,您可能已经感觉到这股风席席吹来,而除了风,我们还有云,还有新功能 新任务 新表情,少数民族服饰 玄元宝石 钓鱼系统 天气系统,跨服PK赛……想了解今天的《征服1.5 风云天下》会是什么天气么,请大家往下看。



风

狂风

狂风虽然拥有龙卷风的超风速,但是也会令天地变色。《征服》与其他网络游戏最大的不同就在于,各个职业都能使用技能。《征服》中的成功是依据古代经典《洛神赋》、《山海经》、《世说新语》中对各种恶风人神的描述为蓝本,然后请专门的动作指导师来

练习还能看到抗属法术职业的技巧。

大风

《征服》每周六晚上8点会进行PK赛,玩家要从风天湖身上打到金

微风

微风徐徐,如心爱之人轻柔抚摩的手。《征服》中有许多景色优美,令人心旷神怡的场所,其中最著名的当属揽月台。揽月台是独具中国传统特

上座着好300两级镇殿,虽然价格不菲,但绝对物超所值,进入这里后,您将置身于满天星斗中,沿石阶直上可以到达一棵千年古树顶端,与心爱之人进入时看到的都可能会不一样。

的玩家陪伴。您还是因为一路凶险后可以饱览沙漠明珠的美景,因此值得您去冒险。在沙漠明珠中,您可以欣赏到沙漠明珠的美景,欣赏到沙漠明珠的美景,欣赏到沙漠明珠的美景。

白云

碧蓝的天空,白云朵朵,代表着惬意的生活。在《风云天下》中,新一代的生活系统给玩家提供了更充实的游戏感受。《征服》中的聊天系统拥有众多表情图标,让玩家可以将喜怒哀乐行之于色;各种天气变化会随时改变场景画面效果,使玩家体验从白天到

绿云

你见过绿色的云么?你肯定会说在恐怖影视剧里见过。《征服》中也带着些许阴森恐怖的气氛。

“决战冥城”是天娱数码为游戏特别打造的任务系统,主要通过玩家之间的配合与离间达到互动的目的。整个冥城分为四个部分,分别体现了



彩云

让人耳目一新的《风云》系列“风云天下”的续作。《征魔》推出的各种游戏

不同于其他网游的效果。



天 阴天

在阴天里,人们的心绪一般比较压抑,因此特别渴望能够做些刺激的事情,让心情得到舒缓。《风云天下》为此开发了智能杀怪计数系统,所有玩家从进入游戏开始,都会在屏幕上看到自己杀怪的数量,而且还要进行杀怪一种低数量最多的排行统计,并显示在排行榜的数字,让玩家在杀怪过程中得到一种爽快的感觉。所以,玩家在阴天心里不舒展的时候,不妨进入《征魔》中大砍一番,特别建议玩家施展弓箭手,用其擅长的技能“散射”,会让杀怪的感觉更加快乐。

雨天

雨天是出行较少的天气,一般会选择待在房间里。而《征魔》中也开可以存放物品。玩家可以在自己的房屋中便捷调遣,邀请朋友来参观。并种植植物,植物成熟之后,会为玩家带来好的奖励。

艳阳天

艳阳高照,代表着一片晴朗。《征魔》中装备升级一共有两种形式。



时候,就会有 100%成功的机率。

下 下刀子

有一句俗话说:“算来天下刀子,我也得挨。”通常来说,一个人要做一件重要的事情,这便从侧面说明了“下刀子”的确实很危险的事情。我们这里要说的不是游戏会下刀子,而是说就算“下刀子”了,有了《风云天下》你也不必发愁了,因为这次推出了真伤假死石头。

以往游戏中的平衡度,在各种 PK 对战中都会有不同的表现。

下金钱

在游戏中,金钱是一个非常重要的因素。在游戏中,金钱是一个非常重要的因素。在游戏中,金钱是一个非常重要的因素。在游戏中,金钱是一个非常重要的因素。

现实,则对玩家的智慧将更考验。

下一版

在《征魔 1.5 风云天下》中,跨服 PK 大赛将给玩家带来全新的体验。与上次大赛过去已经近半年,服务器内的高手排行榜也发生了又变,谁又能夺得本届总决赛冠军呢?我们都在期待。据说官方将此次比赛每组的

国际友人切磋武艺,真可谓英雄惜英雄。一方面是玄幻本土大家,一方面是西

历奇幻骑士,谁能笑到最后,也会在这场赛事结束之后有一个分晓。

富的功能与玩法,是不可怀疑的。 (文/气候专栏)

科隆 II 体验报告



久

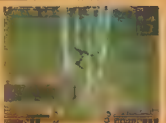
受诅咒的大陆

科隆 II 是一款由 eSOFTNET 公司开发，久游网代理的网络角色扮演游戏。这款游戏在画面、玩法、系统等方面都进行了全面的升级，为玩家带来了全新的游戏体验。游戏中的世界观设定在一个充满魔法和科技的大陆上，玩家将在这里展开一场惊心动魄的冒险之旅。



职业系统

科隆 II 的职业系统有重大改动，只是比此前稍复杂许多。游戏中的职业系统非常灵活，玩家可以通过不同的技能组合来打造自己的角色。游戏中的职业系统非常灵活，玩家可以通过不同的技能组合来打造自己的角色。



装备系统

科隆 II 的职业系统依然以战士、刺客、法师、牧师、召唤师为主导，战士主 STR，刺客主 DEX，法师主 INT 的点分方式。对老玩家来说已驾轻就熟了，不过偏科职业也仍然会有生存空间。前作中被玩家公认为最强悍的刺客、智者和暗石法系职业，在二代中略有调整，使其其他职业也得崭露头角。不过对于法师系，笔者仍然很看好，法术的陨石在加了爆发、怒等辅助效果后，攻击力相当可观。而主敏的刺客则是 MISS 王，物理攻击的首席职业。刺客的隐身、下毒、擒天一击等重要技能，在高智力的催化下可以达到全屏攻击，这也是智制流行的主要原因。其他职业中，召唤系对操作的要求较严格，所以是一个技术含量很高的职业。战士则以力量为主，招牌技能像是爆斩跟升龙击配合，攻击职业不用说了，辅助技能持有者，虽然没有攻击手段但也可以死缠打打。



技能系统

科隆 II 的技能装备系统，一直是玩家坚持不懈的目标，大家都还记得得瑟美拉达的学识、那托的进击、李地金的死神等等装备吧，说实话这些装备的名字笔者是很欣赏的，而在前版本中，不但新增了多种稀有材料，并且其装备属性也是极其难得的，笔者不光快枪了稀有的战袍套装，更对战士专属的玛贝斯的愤怒套装充满了无限的遐想。

科隆 II 试玩

科隆 II 新开了皮包系统，追求时尚的 MM 们注意了，现在游戏中行走可以不带刀枪，但是不能忘了带包包哦。多种款式的时尚包，可以通过打怪时获得的材料，在城中的 NPC 处通过卡片合成方式合成背包。行走在爱达城中，也有别样的风景。男生如果能获得这样的独特道具送给 MM 们，我想一定在对方心上亲密指数 up 再 up 吧。



怪物系统



科隆大陆的怪物也是游戏的卖点，非常密集于西方奇幻世界的怪物在这个被诅咒的大陆上四处横行。新作中增加了卡帕丝、刺鱼怪、哈伯卡奴、光族等等一些新奇的怪物让玩家措手不及。前作中经典的石巨人、巨型女力怪、魔身女妖、和巨翼蝙蝠都还健在。大家可以去各级地牢问候他们，感受新作中怪物的 A 有所提高，并不会一味的蔑视它们同样的死法，大家协助攻击了。

科隆的等级模式就是填满一队后获得最高的经验奖励，在一张地图中玩家可以击败敌人，并可以分到别人杀怪的经验。不过这里也提醒一些懒玩家混在队里只“挂掉”不劳动。

还有攻城的设计因为前作中已经做的比较完美了，所以本作跟前作是一样的，笔者这里不浪费口水，大家只要记得在攻城的车轮战中，各作玩家还是要控制最后一次冲锋的时机，组织好要道的看护，才是攻城的关键。科隆是起源于诸神之黄昏的故事，本意是受诅咒的大陆，在这个上部不相连的大陆上，玩家的任务就是冲破阻碍的邪魔。各位玩家一起来挑战 5 英雄，推翻被诅咒的命运吧。

文/网风
队+牙牙



在

参加内测之前我对《龙魂》的印象相当之

理,所以内测中的一些体验也很深刻。

独特的任务地牢



《龙魂》给人的第一感觉就是画面风格类似《天堂II》,而界面和操作更是神似,甚至是人物的动作如站立和坐下时,都有明显的模仿痕迹。不过从游戏细节来看,《龙魂》中对新手的帮助小提示非常多,地图雷达中对NPC位置都有标识,并且玩家可以修改地图窗口尺寸、缩放大小,更可以自定义地图的透明度,这些设计对于路盲的玩家来说,大有益处缓解了寻路的烦恼。

与《天堂II》不同的是,《龙魂》的游戏节奏明显快得多。新鲜的“地牢”系统,需要玩家提取特殊任务方可进入。当玩家获得NPC的特定任务后,系统会将角色释放至一个独立的游戏空间,这就是“地牢”。这样的空间避免了其他玩家抢怪等情况的发生,也免除了长途奔波寻找特定怪物的烦恼。当然“地牢”的环境不是一成不变的,系统会为每个任务准备了不同的“地牢”场景,而且玩家必须面对陷阱与迷宫的种种挑战。当然,能够击败蜂拥而至的大量敌人最终生存下来,才是任务获胜的关键。也许是为了强化“地牢”的特有地位,即使是普通攻击,在“地牢”中也设定为范围伤害,另外为了配合“地牢”的杀怪速度,游戏还准备了许多“地牢”专用技能。既可以练级打宝并获得任务奖励,又能享受“一骑当千”的快乐,相信“地牢”会成为玩家经常光顾的热门场所。

职业特色与技能熟练度

《龙魂》设有泰坦、骑士、刺客、魔法师、精灵巫师和精灵弓手共6种角色职业,内测只开放了泰坦、骑士、魔法师及精灵弓手这4种。游戏为每种角色提供了3种不同的脸型和发型,而且每个职业都拥有7种搞笑的社交动作,成为玩家交流的主体方式。遗憾的是,创建角色时无法进行性别选择,也就是说,泰坦和骑士都只能是男性角色,而选择魔法师和精灵弓手的玩家也只能扮演女性了。

游戏在角色属性方面还是走传统路线,决定角色状态的是力量、敏捷、智慧和体质4个属性,人物等级每提升一级可获得1个自由分配点。角色到达要求的等级后,可以从NPC那里学到技

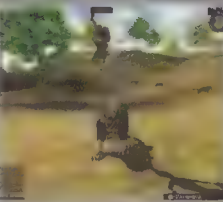
龙魂测评报告



测试配置:PIII 800/256Mb 内存/GFX 显卡:FX 2.8G/512Mb 内存/RADON9550

能,当然这需要花费一定的熟练度点数(SP)。

这个点数可以通过杀怪累积,但其用途不仅仅只在于学习战斗技能,游戏中还设置了生产与锻造技能。生产系统包括元素、植物与矿石的采集,而锻造系统则可以把生产原料制作成装备。所有角色职业都可以学习生产和锻造技能,但是这些技能也是有熟练等级要求的,随着角色等级的逐渐提高,熟练度需求会明显扩大。如何精打细算,合理分配有限的熟练度,是每位《龙魂》玩家的一门必修课。



营造舒适的游戏环境



虽然在角色的性别选择上有些强制,但《龙魂》中角色的外型设定还是不错的,再加上纹理细腻的准备,各色人物特点鲜明,从装备上就可以辨别职业差异。人物的细节动作,比如眨眼、摇头等等,活灵活现,特别是精灵MM的样子,实在是太可爱了。值得一提的是,《龙魂》的图像引擎对硬件需求相当小,在笔者的PIII-800机器上仍然可以保持流畅度。只是在城里玩家聚集的地方会有暂时的画面延时与音效中断。而在主机配置的电脑上测试,打开全部游戏效果后图像呈现一种很朦胧的美,诸如水面倒影、移动光源等特效一应俱全。

在场景地图方面,游戏采用了无缝无缝技术,使地图转换所需的时间降到最低,不同的场景也有着奇异的

风格,不会让玩家

觉得枯燥。《龙魂》中的装备道具具有成长设定,只是因「物以类聚」而「类聚」,内容「独特的设计」。至于行会与攻城战系统,内测未开放,因此无从谈起。

无论是画面效果、游戏系统还是游戏创意,《龙魂》都拥有很典型的韩国网游特点,尤其是在前辈《天堂II》成功的光环下,它尽管很难有太大的突破,但与一些浮躁的游戏相比,它显得非常朴实和亲切。远离喧嚣名作的潮水般的人流,给人轻松感觉的《龙魂》也是打发空闲时间的不错选择。而且,无论面对一个怎样的游戏世界,等级与装备并不是最重要的,最重要的是拥有真挚的友情与愉快的心情。■(文/网先队·Bein)





画面 美术美矣

一款游戏的图形引擎的优劣直接决定了它今后的市场走势以及产品的整体档次。对于强调画面效果的整体网游而言,图形引擎更是其安身立命的根本。《挑战》使用的是开发者自行研发的 Karon 图像引擎,针对之前比较硬朗的画风,GAMEHI 特地启用了类似 Photoshop 中的“高斯模糊”滤镜那样的渲染模式,使画面质量得到了大幅度提升,产生一种独特的油画般凝重的华丽质感。难能可贵的是,它的真实游戏画面比截图更漂亮,光影效果的细微之处把握十到位。

除了常规的天气变化之外,人物在各个不同场景中走动所产生的脚印、弓箭手背上的箭袋随着剩余箭矢数量的变化即时改变的外观、天际不时掠过的飞鸟群、在水中自由游弋的小鱼、沿着某种路线四处游走的小动物……无数局部的精雕细琢使《挑战》的世界变得真实而丰满,玩家很容易沉醉其中,忘记自己所处的只是一个虚拟的空间。

音乐 另辟径

初次接触此游戏的玩家,在经过登陆画面和人物选择界面,真正进入游戏之后,会有一种非常奇异的感觉。总觉得少了点什么东西,可又说不出。其实《挑战》与其他游戏的一大区别在于它没有任何背景音乐。一般说来,为了吸引玩家的注意力,制作者都会不遗余力地设计出与各个场景风格搭配的背景音乐。甚至不少出名的游戏还专门发行游戏中原声音乐的合集 CD。难道 GAMEHI 找不到合适的音乐创作室?显然不是这个原因。

游戏一段时间以后,你会发现在《挑战》中背景音乐显得有些多余。拜《挑战》优秀的画面表现所赐,逼真的场景、栩栩如生的怪物,已经给人非常强烈的代入感。再试着想像一下自己在野外的夜雨中奔跑,时强时弱的风声从耳旁滑过,滴滴答答的雨声拨弄心弦……这样的听觉体验,还需要背景音乐来烘托气氛吗?有音效而无音乐的设计,只是为了配合游戏清新宁静的整体风格。“此时无声胜有声”,最美的音乐,流淌在我们心中。

动作 力求逼真

《挑战》中大量的打斗动作都是 GAMEHI 高薪聘请国际著名武术师来担当动作设计,并由真人演绎,再通过动态捕捉设备移植到游戏角色身上。开发者在以往 RPG 的基础上制作了 3 倍以上的动作(motion),力求将每一个人物的动作表现得尽善尽美。根据玩家手中所持武器的不同,他们还加入了不同的动作特效。玩家所熟知的《街头霸王》、《刀魂》等游戏中的人物必杀技,在《挑战》中都能看到类似的表现形式。玩家根据怪物距离的远近、打击频率的变化等诸多因素决定自己的战斗策略,相应出现诸如格挡、完美防御及必杀攻击等随机性特效,这些格斗元素的加入使战斗画面更加火爆好看。

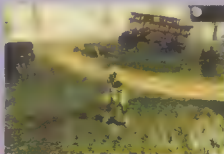
值得一提的是,《挑战》的真人动态捕捉系统不仅捕捉了武术动作,就连人物平时的一些日常动作也由该系统录制完成,如走路、奔跑、跳跃等。笔者在测试时还发现了一个特别有趣的设置,在人物属性面板上的第三块面板中附带了许多趣味性社交动作,如哭泣、大笑、气愤、舞蹈、打招呼、坐下休息等。从动作的拟人程度上来看,肯定又是真人动态捕捉系统杰作。“挑战网络游戏动作之极限”,果然并非浪得虚名。

职业 各有千秋

《挑战》中目前开放了 4 种职业:骑士、弓箭手、法师和驱魔师。与同类游戏相比,这几个职业既不算丰富,也不算新鲜。但“戏法人人会变,各有巧妙不同”,同样的职业划分,并不意味着同样的老套玩法。

例如骑士有一套备用装备系统,在装备栏里可以放置一套备用装备,通过快捷键实现快速切换,以此改变自己的能力应付不同的战斗情况。这与《暗黑破坏神》系列中的双武器切换设计有异曲同工之妙。而在其他游戏里只能增加防御或格挡几率的盾牌,在《挑战》中却能发挥更大的作用。它不仅能影响防御和格挡几率,还能影响移动速度和攻击方式,无形中提升了单项道具的独特魅力。

拿弓箭手来说,《挑战》率先引入了距离的概念。弓箭手的箭不再百发百中,如此一来,弓箭手必须对射出的箭矢速度和怪物与自己之间的距离有一个准确的估计,不然就会箭落空。而且箭矢射出后的飞行过程中,其他怪物穿过箭矢的飞行轨迹,亦会同样受到伤害。自己撞到枪口上,无法怨天尤人,真是有意思的设计。■



游戏中英文名称

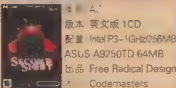
15



重见光明

Second Sight

18



版本 英文版 1CD
配置 Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A8250TD 64MB
出品 Free Radical Design
Codemasters



大狗

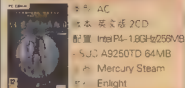
游戏的卖点就是超能力，最好玩的就是破坏电子设备，隔空移动物体，并且还能用来攻击敌人。游戏强调的是跑动行动，因此玩家凭借超能力可以躲藏，平常人无法藏匿的角落，怕光，一击即倒敌人，我射虚拟影像迷惑敌人，主角丰富的面部表情能够使人感受到他的“喜悦”，配音功力也很强，每一样动作都需要倾斜移动来完成，操作性非常强人意。

官方网站

废弃之地

Scrapland

21



版本 AC
配置 Intel P4-1.6GHz/256MB
SUS A8250TD 64MB
出品 Mercury Steam
发行 Vivend



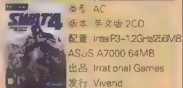
月月

American McGee 看者非寻常，非寻常，非寻常，(爱丽丝)他给玩家留下了深刻的印象，本作同样延续了离奇幻想的风格，色彩鲜艳，风格各异的机器造型和庞大的幻想都市，对于玩家是一次视觉享受，同时在情节发展过程中，各种角色通过生动的语言，以及丰富的表情所表达的那一种幽默感，更是游戏最大的看点之一，如果有不足的话，就只是过快的节奏和单调的任务了。

霹雳小组IV

SWAT 4

25



版本 AC
配置 Intel P3-1.2GHz/256MB
ASUS A7000 64MB
出品 Irrational Games
发行 Vivend



小马

在众多的警匪动作游戏中，不得不提到这款最佳重战，包括所有的物理模型、物理特性、武器系统、人体负重，战术运用是游戏的灵魂，玩家必须通过各种指令指挥队友，好在这方面已经简化了不少，即使是队友似乎对指令的理解和执行能力较差，更愿意在门外喊喊，而队友似乎对指令的理解和执行能力较差，更愿意在门外喊喊，而被击毙后会化身成为木板人，减少了血腥画面。

霹雳小组IV

25



霹雳小组IV

图像：★★★★★
音乐音效：★★★★★
操控：★★★★★
创意：★★★★★
游戏性：★★★★★

作为一款创新的现实题材团队射击游戏，获得了众玩家过半数的肯定(有FPS玩家说之人自然不表示支持)。就作品本身，单人关卡只能算是练习熟悉游戏的过程，游戏真正的乐趣事实上还是在多人部分，邀几位好友一起组队与恐怖分子对抗，还是相当有趣的事情。



月月

游戏总在设计提供玩家各种不同尝试选择，比如眼前这款游戏，便把现实和奇幻融合在了一起，超能力的运用可以算是游戏最大的乐趣，灵动的技能给人印象深刻，不但可以躲避各种敌人的监视，在后期甚至可以对付控制NPC，这游戏可以说有超能力的设计，游戏中还包含一些有趣的关卡，但由于操作生硬，导致关卡趣味性下降。



狗子

《重见光明》的画面风格像极了《合金装备》，游戏中没有一款与《合金》中的敌人相像，但是距离是相当明显的，唯一不同的是剧情和主角的能力了，主角拥有自我恢复能力，精神攻击、魅惑(Charm)等能力增加了游戏的策略成分，也算是一款新吧。至于操作似乎也是游戏中作品的通病。



东东

继《机器人坊》之后，又以机器人为主题的冒险游戏，人物造型机械感十足，不过画面风格没有过分的卡通，而是采用了欧美游戏惯有的科幻色彩，游戏过程分成地面和空中两种截然不同的模式，剧情内容在过场动画中进行，全关卡的关卡设计，让玩家在通关后，游戏难度较大，尤其是在游戏初期就出现，上手不太容易。



狗子

你可以把这个游戏理解为 GTA 的科幻版，而游戏中人物的造型则秉承了 American McGee 的诡异风格，游戏画面非常细腻，无论是人物、道具还是建筑都体现了各自鲜明的特点，同时，游戏画面色彩、调亮主题也非常讨喜，游戏中玩家可以自定义自己的武器，使其游戏性更加丰富，不过，游戏中繁杂的操控将成为阻碍玩家继续游戏的最主要因素。



狗子

Sutra 的王牌产品“SWAT”在时隔一年后重新出现在我们面前，我们带来更多的惊喜，但保持了“SWAT”的基础设计，仅此你就已经可以认定 SWAT 4 是一款优秀的游戏了，全真武器、值得称赞的 AI 系统，真实的游戏感，有“SWAT”却又上了新的台阶，新的战术课。




月月

系列近 4 年之推出的最新作，由于新作公司内部问题，游戏再延期，半年才作的家质并未让长期等待它的玩家失望，本作最大特色在于真实反恐装备，画面人物和场景，装备的丰富也成就了实战策略运用的多样性，好在游戏的操作并未因此而变得复杂化，行到快捷和简单可以方便的玩家充分享受团队合作的乐趣，操作在画面、音效、角色 AI 等方面都有相当程度的提高。

惡夜杀机

Obscure




 本片 AC/AD
 版本 英文版 1DVD
 配置 intel P3 600/128MB
 ASJS A7000 64MB

 出品 Hydravision
 发行 DreamCatcher Interactive

欧美校园式恐怖影片,再配合经典“生化危机”型的动作冒险形式,所构成的标准恐怖游戏。



于是游戏未来的情节表现,以及恐怖渲染的手法也由此可以大致确定。众多心理暗示,以及突如其来袭击,构成了惊吓的主体。从游戏形式上看,我们会发现很多PS2版生化危机:选出了不同的影子,能力各异角色之间的配合也是本游戏的关键,至于某些场景结构的类似,我们只能说是风巧合了。



游骑兵

异如此强烈,以至于我不敢在夜间独自面对。游戏一开始,主角以常规部队,小队成员有战士和魔法师,但,玩家会感到他们非常吃力,好来莱坞电影中的玩弄,尤其是第二人称视角非常令人沮丧,未知的悬疑,与同类游戏一点物移动不够顺畅,主角过于频繁,也增加了游戏难度。



东东

www.obscure-game.com

美女大盜

Stolen



主 机 AC
 光 驱 英文版 2CD
 处 理 器 Intel P3-1GHz 128MB
 显 卡 ASUS A7000 64MB
 硬 盘 希捷 52
 声 卡 HIP Interactive

一款标准的潜入游戏,其中提供有各种现代化装备帮助你完成一系列秘密行动任务



狗子 是不可避免地出现《古墓丽影》的影子。虽然依靠各种眼花缭乱的高科技设备可以赚取玩家们的好奇心,但是大部分时间玩家们不得不把把体力浪费在飞檐走壁,而游戏的小地图并不能对辨别方向有太大帮助。光影的利用是远远不够,关键所在,可惜明智的 AI 将其扼杀于



小马

来更多的挑战。另外，游戏中出现的各种高科技小玩意(道具)，让人玩起来刺激兴奋的小游戏，较为有趣且会让人感到受挫的谜题设计，加上精丽的关卡和环境设计，这些都是《美人鱼》的亮点。

缺点：《美人鱼》的关卡设计偏低，高科技产品无法充分体现。整部的高科技控制，以及冗余的角，描绘，使得游戏本身难免出现



月月 游戏的男性爱好者，众多的现代化装备也可以为秘密行动带来更多的乐趣。只是游戏中的任务设计还是显得传统，缺乏新意。同时电脑对外的 AI 设计也不能令人满意。此外，游戏中一些关卡的设计，明显有相仿如今知名游戏的嫌疑。游戏在新颖部分设计，许多小游戏，为行动创造更多技巧性和惊险成份，值得称道。

www.stolen-game.com

近距离作战：先发制人

Close Combat: First to Fight




 游戏 AC
 语言 英文版 3CD
 配置 ntel P3-1.3GHz/256MB
 ASUS A7000 64MB
 出品 Atomic Games
 发行 Time 2

· 每军活战队为题材的团队在王仇南射击游戏, 类似于同类作品, 你可以指挥 4 人小队在街巷之中对抗敌人。



周刊 战队参与制作的游
戏，自然还是要强
调合作。这主要表现在战场、武器
装备、战术实施等方面。狭窄的
峡谷巷战，为团队配合实施战术
提供了可能，但游戏制作者对于
3D 射击类游戏的创作明显缺少
经验，物理系统表现不佳，同时在
团队 AI 设计上也存在较多漏洞，
影响到整体游戏的感受。



大狗 在美国海军陆战队的指导和协助下，研制成功。在一类软件中并不出色，可能是过分追求真实所致，而且缺乏3D制作技术，人物动作有些僵硬。讲求战略的游戏，熟记各项命令是完成任务的关键，好在屏幕上会有提示，因此，总体来说还是更加适合多人游戏。



狗子

www.firsttofight.com

要案 11

Stronghold 2



类型 ST
版本 英文版 2CD
配置 Intel P3-1GHz/128MB
ASUS A9250TD 64MB
出品 Frefly Studios
发行 2K Games

“要塞”系列首款 3D 化的作品,作品在前作基础上,继续融合经营和策略成份,表现中世纪欧洲城堡风情。



游戏骑兵 场实属另辟蹊径。不过在美国玩家中受欢迎程度有限,为了丰富游戏内容,经济和内政管理十分繁瑛,建筑物比例作大幅度增加。战事方面,兵种和战术的丰富也有所增加,不过兵种操作对兵力和地形依赖性很强。由于战事提出,作战方面注重对兵力的提高,而相对硬件配置的要求高得离谱。



东东



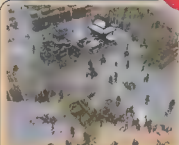
而有所下降,且对硬件的要求更为苛刻,更让大多数玩家难以接受。游戏中新增加的建筑物和兵种,使经营和战略思想的表现有了更多选择,但操作复杂程度相应也提升了不少。最让人失望的是游戏各种模式中存在的BUG,几乎让人以为这还是制作当中的工程版本,尽管此前有补丁推出,但还不足以完全修正游戏中的所有问题。

www.stronghold2.com

地球帝国 II

Empire Earth II

20



类型 ST
版本 英文版 2CD
配置 Intel P3-150Hz/256MB
ASUS A3260TD 64MB
光盘 Max Doc
发行 Vivand

融合了“帝国时代”与“文明”系列特色的策略游戏，众多文明科技、科技发展、兵种设定是游戏主要特色。



坐骑兵

凭心而论，从来说觉得这个系列有什么优势，无论是画面、操作还是战斗、科技系统，尽管操作在古代文明中出现了中国和新朝，但美国文化仍旧是文明发展的主流，因此在美国为主要购买力的正版市场上得到认可。文明和科技的数据都向前增加了，文明的升级条件从资源需求变成了科技水平，除此之外几乎一成不变。而且各时期的建筑道具同，3D 模型比例失真，画面效果极差。



文明

“地球帝国”是一款结合了“帝国”与“文明”的策略作品，也许正是因此这种效仿和融合，却使得该系列的作品总是在那些大作的夹缝中存在，使得不到最大的认同。本作依然延续了以往的游戏风格，而在画面效果和网络系统等方面有所丰富。本作最大的改进只表现在战略路线系统的创新，你可以以前此任意制定详细的战略方案和行动策略来打击敌人。



东东

RTS 的没落是一个不争的事实，近 2 年能称得上经典的除了《魔兽争霸》似乎就没有什么优秀的产品了。《地球帝国 II》希望成为一个能够让 RTS 重新振作起来的产品，结合了“文明”系列游戏经营的内容，让游戏有了《地球帝国 II》有了新的内容，但在调整游戏的平衡性上，《地球帝国 II》还有很长的路要走。

精神世界

Psychonauts

23



版本 AD
版本 英文版 5CD
配置 Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A3260TD 64MB
光盘 Double Fine Productions
发行 Majesco Games Inc.

跳跃精神世界的动作冒险之旅，跟踪技巧的考验，精神能力的运用和古怪的谜题设计是游戏的最大特色。



月球

又是一位脑子占优势的选手，Tim Schuster 依然此道的性格，本作依然是一款幽默感十足的精品。游戏主题是，跳跃思维动作冒险，不过，12 个不同的意识世界可以让你体验到完全不同的游戏体验。每一次你都会是离奇的冒险旅程。游戏中的解谜部分也包含着制作者的巧妙构思，甚至有些还会以小游戏作为奖励。4 年的漫长制作，果然处处体现着精雕细琢。



大狗

游戏界时常会出现几个特立独行的另类作品，比如前一阵子的《自由力量 VS 精神帝国》、不过《精神世界》更类如多年前卢卡斯的那个《神鬼魔犬》。游戏环境是意识世界，场景画面也充满了怪异的风格，物理特性也与现实世界有很多相悖的地方。主角拥有超强的能力，能使战斗场面更加华丽甚至扭曲。游戏对玩家的战斗水平要求很高，否则根本没法领略到其中特有的黑色幽默。



狗子

据说《精神世界》的开发用了 4 年的时间，游戏题材应该算是原创的，系统总共设定了 12 名角色，每一名角色在精神世界都是一个关卡角色。而且，游戏开放性也不错，虽然主线任务只要 10 个小时就能完成，但支线任务平台的时间，游戏中巧妙地设置了很多的支线任务和隐藏内容，这些还都有待玩家的挖掘。并由此增加了游戏的耐玩度。

全力反扑

Pariah

19



版本 AC
版本 英文版 3CD
配置 Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A3260TD 64MB
光盘 Digital Extremes
发行 Groove Games

官方“虐打”引擎打造的最新主角动作射击，延续了未来科幻风格，丰富的武器装备和战斗系统是游戏的主要特色。



狗子

画面和游戏方式都很像《光晕》，除了 FPS 游戏常见的要素，也同样包括随机，空战、武器系统可以进行强化升级，算是有些创意。不过游戏的缺陷是游戏初期的武器威力很弱，往往在数秒内打不死一个敌人，而且没有很多武器和药剂可以拾取，即使节省也会面临弹尽粮绝的局面。游戏剧情非常逼真，人物造型栩栩如生。



游戏

Digital Extremes 的著名游戏可謂不止 FPS 经典大作《虚幻竞技场 2004》(Unreal Tournament 2004)就是出自这个开发小组之手。可是，这次的《全力反扑》却是一款有失水准的作品，不但故事情节没有新意，而且关卡设计和人工智能方面也存在一定的缺陷。Digital Extremes 是一支优秀的游戏开发团队，但是在《全力反扑》的开发制作上，他们似乎没有设定明确的目标，并且推之过急。



月球

也许是由于游戏产品的大量生产，我们越来越少见到有创意的作品推出，尤其是这种以制作引擎闻名的公司所推出的作品，我们常常可以以这些作品看作是大量技术堆砌而成的产物。正如《全力反扑》中包含有数性的画面效果，丰富的武装及升级系统，和众多可以驾驶的交通工具，而玩家利用这些道具更可以展开激烈的战斗，但最可惜的，传统的游戏方式总是难以引起我们更多的兴趣。

地城霸主

Dungeon Lords

19



版本 RP
版本 英文版 3CD
配置 Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A3260TD 64MB
光盘 Heuristic Park
发行 Dreamcatcher

经典 RPG 系列制作人推出的最新作，采用如今流行的动作角色扮演形式，基于经典魔法系统所打造的 RPG 大作。



坐骑兵

基于古老而经典的“中土”系列，结合了传统 RPG 和动作游戏的特特点，采用 3D 引擎技术打造出的全新奇幻游戏。尽管装备和人物属性相当繁琐，但是“低技能”系统十分直观，只要玩过《魔戒破坏神》的玩家都能轻易上手。游戏场景丰富，不过画面不很出众，部分 3D 模型有些粗糙，装备装备的产生由电脑系统随机产生，充满意念，也让玩家每次进入游戏都会有意想不到的惊喜。



东东

在《地城霸主》的官方论坛上，某家发布了一条题为“我对游戏的一点建议”的帖子。点击之后，发现这条帖子的内容很丰富，只有一句话“游戏出来卖之前，先要把它做完。”原本“地城”的设定对于 RPG 来说是一个绝好的题材，可惜《地城霸主》中陈旧的技术，可怜 AI 过时的画面，以及让人颇有微词的战斗系统，再加上读取数据的“漫长”等待和大大小小的 BUG，使得这款游戏令人颇为失望。



月球

“巫术”系列沉寂多年之后，其接班人推出了眼前这款作品。3D 化自然是必不可少，但是正如《巫术》一样，在同期同档作品相比，图像上总是有着较大的技术差距，画面粗糙。游戏中各种魔法系统还是十分完善的，当然得益于制作以往丰富的经验，只是对于普通玩家来说有些复杂，最让人失望的是游戏本身存在不少 BUG，难怪玩家们选择的上市时间有些仓促了。



榜单

有什么可以阻挡?《魔兽世界》就是这么魅力十足,本月该作品首度进入发烧榜,便以压倒性的票数荣登榜首。优秀的作品总是会得到绝大多数人的认同,暴雪继续将他们的传统发扬光大,精髓细腻,每出必属精品,看来发烧榜冠军的位置又将在很长一段时间内被“魔兽”所占据。

从本期的选票看,休闲类作品终于显示出拥有广大受众的潜力,盛大的两款休闲作品都进入了发烧榜的前十位。目前市面上的休闲游戏平台很多,而只有真正非常具有娱乐性的才能赢得玩家的青睐。年内还会有更多休闲游戏平台推出,市场的竞争将会更加激烈,当然这对于玩家来说也是好事,我们有了更多娱乐的选择。

当WoW离开了期待榜之后,群雄割据的局面重新出现。《新绝代双骄Online》与《帝国时代II》的竞争如火如荼,当然最终还是国产作品略占上风,以极小的优势夺得了第一名的位置。不过,“新绝代OL”很快就要公开测试了,本月也希望能它第一次也是最后一次在期待榜上称雄了。

同样是在WoW缺席之后,EQ2终于打入了前十名;未来该作品的关注度理论上还会有所提升。作为喜爱欧美RPG的玩家,我们同样热切期待该作品能尽早推出,带给我们与WoW不同的游戏体验。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以读者问卷调查、普通信件[明信片]和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可,投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容,并注明希望获得的奖品编号,便有机会参加月联的抽奖活动,幸运读者可以获得您选定的精美游戏周边周边产品。

每月奖品详情请关注“大话家游”栏目

2005年5月号

“中国游戏风云榜”幸运读者:

江苏 高梦梅 湖北 张雷
山东 杨林行 辽宁 李一鸣
山东 唐文江

期待榜

1	新绝代双骄Online	2005-5	
2	帝国时代II	2005-1-1-2	
3	幻想三国志	2005-1-1-2	
4	魔兽争霸III	2005-1-1-2	
5	魔兽争霸III	2005-1-1-2	
6	仙剑奇侠传	2005-1-1-2	
7	仙剑奇侠传	2005-1-1-2	
8	仙剑奇侠传	2005-1-1-2	
9	仙剑奇侠传	2005-1-1-2	
10	仙剑奇侠传	2005-1-1-2	

11	仙剑奇侠传 Online	未定	
12	大航海时代 Online	未定	
13	RF Online	未定	
14	永恒	2005-1-1-2	
15	轩辕II 飞天历险	2005年第三季度	
16	万王之王II	未定	
17	劲舞团	2005年5月	
18	黑客帝国 Online	未定	
19	霹雳小组IV	未定	
20	魔法门英雄无敌V	2006年第1季度	

发烧榜

1	魔兽世界	2005-5	
2	魔兽世界	2005-5	
3	魔兽世界	2005-5	
4	魔兽世界	2005-5	
5	魔兽世界	2005-5	
6	魔兽世界	2005-5	
7	魔兽世界	2005-5	
8	魔兽世界	2005-5	
9	魔兽世界	2005-5	
10	魔兽世界	2005-5	

11	大话西游II	网易	
12	劲乐团	久游网	
13	飞飞	AEONSOFT/网易	
14	冒险岛 Online	上海盛大	
15	真三国无双III	KOEI	
16	半条命II	VALVE/奥美电子	
17	跑车	SEGA/天娱	
18	航海世纪	苏州顺仁	
19	三国群英传V	奥汀科技/寰宇之星	
20	魔兽争霸III	暴雪	



金山引领中国网游进入 真人模拟时代

2

网游
策划

●新闻现场

“春秋爱美网”启动幻想之旅

2005年,Q版网游市场暑期档开战,金山公司为推新作,不惜聘请强大的全明星阵容为《幻想春秋》助威。

5月13日在北京新世纪酒店内,金山软件出品的第三款网络游戏作品《幻想春秋》首次对外发布。金山公司总裁兼CEO雷军携管理团队、各界商业名流及首都200家媒体参加了此次盛会。国家新闻出版署陈伟副司长、信息产业部丁文武副司长、陈伟副司长等领导到场祝贺。发布会现场,金山首次向公众展示了《幻想春秋》的游戏内容,并宣布由“超级女声”青春美少女张含韵担当春秋形象代言人,且特邀目前正红《两只蝴蝶》迅速走红的实力歌手庞龙演唱游戏主题曲《春秋爱美网》。据悉,此曲是由“中国游戏音乐第一人”罗晓音和台湾资深编曲人江建民联袂打造的。

为抢占暑期市场,金山公司还准备了“美女兵团辅导员”、纽曼科技全程赞助的“总额百万巨奖线上比赛”等一系列推广活动,其中与电影《头文字D》的合作引起业内的关注。

据悉《幻想春秋》与暑期档大片《头文字D》在产品、渠道、市场推广等多方面达成了战略合作。《幻想春秋》游戏中将展现《头文字D》中的明星电影对白,《头文字D》则为《幻想春秋》提供全国200多个城市的院线、DVD/VCD贴片广告等资源。金山公司总裁雷军表示,网络游戏和电影同属于具有广泛影响力的娱乐文化形式,双方借势借力将为各自的市场扩大和成熟带来勃勃生机。

随着《幻想春秋》的推出,金山网游三地研发架构平台也正式凸现。金山前两款网游大作,《剑侠情缘Online》和《封神榜》都在市场中取得了不俗的成绩。而对于金山首个Q版网游,由成都亚丁打造的《幻想春秋》,尽管发布会上并未透露市场目标,但在会后接受专访时金山CEO雷军信心百倍的表示《幻想春秋》的目标是公测进入热门游戏排行榜前10名。

●活动看板

《封神榜》牧野之战正式点燃

牧野之战是中国商朝和周朝交替时,周朝武王率军直捣商都朝歌(今中国中部河南淇县),在牧野(今淇县以南滑河以北地区)大破商军,灭亡商朝的一次决战。周武王率兵伐商,更有八方诸侯部队纷纷响应,从汜地(今中国中部河南荥阳汜水镇)渡河水(黄河,一说由孟津渡河)后,兼程北上,至孟泉(今河南辉县西北)折而东行,于月初四拂晓进至牧野。初五凌晨,周军布好阵,庄严誓师,武王在阵前声讨纣到罪行以激励将士斗志,史称“牧誓”。商纣王仓促迎战而不敌,仓皇逃回朝歌登鹿台自焚而死。商朝灭亡。此战是中国古代车战初期的著名战例,也是《封神榜》中不可不说的故事。而如今,渴望亲身体会历史之跌宕起伏的玩家,终于能够站在这场之上,改变历史还是重演历史,这一切由你决定。

以商周牧野之战为背景的《封神榜》最新PVP地图从5月1日起正式开放。玩家可以在每周六、周日的15:00和20:00,参与这场史无前例的战役。根据游戏规则,商周战场开放后15分钟之内,玩家可以在封神台神碑处选择加入商或周,并交纳入场费。每方人数上限为200人。游戏提供了两种方式,一是以摧毁对方两个图腾为目的,二是将对方的“军旗”夺回方据点,这两种方式都将赢得一定的积分。古战场的战斗时间为45分钟,积分定胜负。玩家杀死敌人,摧毁“图腾”都能够获得个人积分。战斗结束后,获胜的一方将获得丰厚的群体奖励,而积分第一的玩家也将得到丰厚的个人奖励。

◆ 评论报告

Q版网游竞争白热化 原创网游异军突起

——2005 年暑期网游市场剖析

文 / 云北枫

当那些所谓的大作以及靠美女 NPC 来吸引玩家的 3D 网络游戏 几近泛滥的时候,仍然有一种并不依靠画面绚丽来吸引眼球的游戏在支撑着网络市场的半边天空。这种游戏虽然也有打怪练级的方式,但是却能将打怪升级过程变得有趣、乏味变成新鲜,她不以 PK、血腥为噱头,而以培养游戏内玩家的交流互动和团队协作为特色,这种游戏,我们称之为 Q 版。

从 2005 年初成功运营两款原创网络游戏(《剑侠情缘网络版》和《封神榜》)的金山软件,宣布推出 Q 版网游《幻想春秋》起,众多有实力的网游厂商也不约而同的将目光瞄向了同一个目标——Q 版游戏市场。

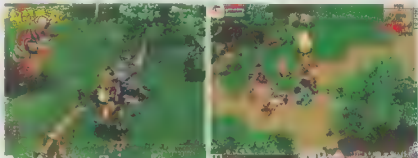
究其原因,还是先让我们来回顾国内网络游戏的发展史。早在 2000 年 7 月,第一款真正意义上的中文网络图形 Mud(万王之王)就已经正式推出,网络游戏这个新生产物渐渐跃入人们的视线。随着 2001 年 1 月《石器时代》的火热,第一次掀起了全民网游的热潮,也第一次让大家认识到了网络游戏这条赚钱的康庄大道。虽然后来以《传奇》为主流的韩国 PK 类网络游戏大行其道,但乃至至今,《石器时代》依然受到相当一部分玩家的喜爱和支持,为我们展现了 Q 版游戏的强大生命力。

如果说两年前金山用自主研发的武侠类网络游戏《剑侠情缘网络版》吹响了反击韩国网游的号角,掀起传统中国武侠原创网游研发的大潮。那么这次,当金山在以往成功产品的基础上,再次推出风格迥异的 Q 版游戏《幻想春秋》时,无疑为已陷入武侠怪圈的中国制作公司指出了另一条发展道路。

而根据最大中文游戏网站 17173 的最新的调查结果显示 2003 年卡通网游市场占有率约为 15%,2004 年上升为 17%,2005 则还在继续上升中。目前暑期即将上市的网游中,除了金山的《幻想春秋》,被玩家关注的还有盛大

的《梦幻国度》和九城的《魔兽世界》。《魔兽世界》作为暴雪的又一力作,在单机游戏的影响下,无疑吸引了大量玩家驻足。但也有业内人士分析,《魔兽世界》超过 4G 的客户端及配置要求,难于理解的欧式游戏方式,极有可能使其成为高年龄层玩家的游戏。而盛大的《梦幻国度》,尽管有盛大雄厚的资金和强大的销售渠道做后盾,但是自主研发一直不是盛大长项,游戏能否卖座仍待探讨。作为有着 17 年品牌美誉度和以强大研发实力而著称的金山软件,在暑期推出《幻想春秋》,又将如何与热门游戏相抗衡呢?

首先我们应该注意到金山软件公司 CEO 雷军在《封神榜》推出的时候曾表示“金山将重点转战家庭网游化战略”,《封神榜》的成功恰恰说明了“家庭网游化战略”的正确性,在这个大前提下,亚丁工作室围绕“网游就是生活”这个核心思想,在技术上猛下功夫,在产品上狠拼质量,设计了包括种植、养殖、钓鱼及制造等全新技能在内的多样化的生



活技能,高度细节化的设计和极大的自由度,为玩家提供前所未有的惊喜体验,玩家可以亲眼看到从播种到成熟的全过程,而游戏中的房屋附带院落,更是可修建各种生活设施,大宴宾朋。从而让《幻想春秋》突破了传统网络游戏等级为主的模式,集桃源生活、即时战斗、成任务、发声望和房屋 DIY 为一体,做到了真正让玩家玩的开心、玩的轻松,玩的投入。

据悉,为攻克暑期网游市场,金山软件董事长求伯君更是亲自参与了《幻想春秋》的绿色成语任务策划,他还表示,自己会结合中国古代文化知识,融合了如“刻舟求剑”、“女娲补天”等 365 个著名历史典故和成语故事作为玩家的游戏任务,玩家在玩游戏过程中充分了解了成语典故的由来,以加深对中华文化精髓的了解。如果说《封神榜》还只是金山小试牛刀,那么《幻想春秋》将是金山全面进军家庭市场,角逐网游霸主地位的中流砥柱。

在政策上,作为网游市场的主管部门,国家出版署在新结束的 2004 年 10 月第二届中国国际数码互动娱乐展(ChinaJoy)官方新闻发布会上,提出了推进市场的五大规划,第一条就是有关支持“主题积极的、青少年喜闻乐见的网络游戏”。2004 年 8 月,作为主管部门的文化部也在第二届中国国际网络文化博览会新闻发布会上宣布,将继续重点整顿网络游戏市场,并且将与科技部、国家广电总局等联合行动。推动中国网络游戏在健康的轨道上快速发展。政策和玩家都向画面清新、内容健康的卡通 Q 版网络游戏抛出绣球,按照 CNNIC2004 年度的报告,女性网民占中国网民总数的 40%,针对潜在女性玩家的游戏产品发展空间巨大随着电脑和互联网教育的普及,这个数字会进一步扩大。针对女性玩家和低收入玩家喜爱的 Q 版网络游戏产品市场,犹如等待业界深层发掘的宝库。

作为承接了中国网游通用引擎开发 863 项目的软件公司,作为成功推出过原创武侠巨片《剑侠情缘网络版》和即时国战网游《封神榜》的金山公司,《幻想春秋》值得我们拭目以待。■



★ NO.5



英文名 TO MAN CHAK EDWARD

生日 1972年6月8日

身高 170cm

嗜好 话剧、听歌

最喜欢的食物 印度菜

最喜欢的动物 狗

最喜欢的艺人 梁朝伟、黄家驹
最尴尬的事 伤风流鼻涕而无止境
最大希望 生活过得惬意

他于1994年被亚洲电视的监制发掘,开始踏足幕前。曾经参演多部电视剧,其中以1999年的《我和僵尸有个约会》最为天津人耳熟能详。近年他积极尝试多方面发展,除演出多部影视作品外,更成为最受年青人欢迎的电台节目主持之一。他亦先后凭《无间道I》及《无间道II》获得第22届香港电影金像奖最佳男配角提名。

尽管有人评论他没身高没长相,完全凭借《无间道》的名气而突然走红,实属幸运。其实在观众的心目中,其在很多影视作品中的表演都给人留下了很深刻的印象,这完全证明了他的表演实力决不低于那些主角们。他曾经主演的电影有《精武追女仔2004》、《身骑白马》、《驱神之神》、《六壮士》、《金猪》、《金猪2》、《无间道》、《无间道II》、《无间道III:终极无间》、《监狱风云之终身犯》、《老根儿上猫》(绝对好男人)、《千机变》、《一碌逗》。



★ NO.6



英文名 Suzuki Anne

生日 1987年4月27日

出生地 中国

身高 166cm

血型 B

最喜欢的电影 看电影

最喜欢的艺人 张艺谋

3岁开始当小模特儿,之后因男星周星驰、香港无线电视的“无线”广告广告。12岁与伊森·霍克合演好莱坞电影《爱在冰雪纷飞时》(Snow Falling on Cedars),其后与金凯瑞合演的科幻动作片《武者回归》风靡全球,更为她赢得有“日本奥斯卡”之称的第26届日本电影学院奖最佳新演员及最佳话剧奖,锋芒毕露。最新演出作品包括岩井俊二导演的《花与爱丽丝》及声演动画电影《海贼王》中的“蒸汽女孩”(Steamboy)。2003年去台湾拍《月光游侠》时,很难忘那里的空气。第二“特色”,而她最崇拜的导演是张艺谋,对于艺人最喜欢穿戴什么,据说有兄妹感哦。还去看过他的《十面埋伏》的正式首映。

春秋NPC:周幽王

特长:美食家,厨神

面色惨白、眼窝深陷、眼眶黝黑,再加上一个圆圆的大肚皮, 就知道是个暴君+昏君。这么大的肚皮,真不知道他是吃什么长大的啊。有钱人就是不一样。看他眼神凶恶的样子,不知道多少无辜百姓在他统治下过着生不如死的日子,典型的坏人长相嘛。不过他真的有那么坏吗?其实我也只是猜测而已,大家不是玩游戏的人吗?才知吧。至于他吃什么才长这么胖,这个应该与职业有关。

第一职业是大量的烹饪材料提供者,包括猪肉、鱼类、农作物以及鸡、羊等都可以为他提供原材料,所以产品也属于游戏世界中最早出现的“好车”哦。第二个职业是“厨师”。在游戏中的技能后,需要通过各种渠道(购买、打怪、交易等等)来获得食材,然后,使用这些技能去烹饪美食。厨师的专业工具是灶台和锅铲,所以,出售专业技能物品的商人手里定有。各大城市有不少的酒楼,出售这些东西的人肯定多。

游戏中的大厨师职业有很多个,正如现实生活中一样,大厨师的厨师生产原材料,比如猪肉、鸡肉、鱼类,这些职业在游戏中就是厨师的原材料。而主要的原材料,包括猪肉、鸡肉、鱼类、农作物、鸡、羊的几乎都有产品,及猪肉、鸡肉、鱼类、农作物,这些都可以被各大厨师用来烹饪各种美味佳肴呢。同时,厨师的职业在游戏中也是必不可少的哦。



群星璀璨,谁主NPC沉浮?

在游戏中,NPC(Non-Player Character)扮演着至关重要的角色。他们不仅是玩家探索游戏世界的向导,更是推动剧情发展的关键。从默默无闻的小贩到威风凛凛的领主,NPC的多样性为游戏增添了无限魅力。本文将探讨不同类型的NPC及其对游戏体验的影响。

春秋NPC:游牧女

特长:游牧

草原上的游牧女子, nomadic woman, 又会给玩家带来什么技艺呢?其实很简单,游牧女子擅长的是“游牧”这个基础职业。其实非常重要,既可以为厨师提供原材料,又可以给纺织工提供原料,同时游牧女还会协助农夫来播种。游牧女还会给玩家提供自己的庭院后,就可以在院子中开垦出农田。游牧女还会给玩家提供“游牧”这个职业,作为一名农民,虽然游牧女会收获不少的粮食,收获时看着满院的果实,心里一定是乐开了花。

游牧女是一个非常特殊的职业,他们可以买一些种子之后种植在自己的庭院中。在种植、灌溉、收获的过程中,需要足够的耐心,因为其中需要等待种子发芽、发育和成熟,还要精心呵护,千万不要让田地长虫。游牧女还可以去请游牧女来庄稼里捕捉害虫。游牧女还可以去请游牧女来田间劳作。这个的关键在于游牧女和游牧女的时间管理时间,才会迎来累累硕果。





4月26日目标软件在北京金码大厦举行了“《天骄II》商业化运营暨新版本发布”媒体说明会。在此次说明会上，目标软件与与会记者一起分享了《天骄II》自公测以来所取得的成绩，并向与会媒体介绍了即将面世的《天骄II》1.00版本的更新内容，同时目标软件宣布《天骄II》将于05年5月初正式商业化运营。

《天骄II》是由目标软件独立研发及运营的国内首款3A网游，在其未面世时便受到了业界的广泛期待，曾获得“ChinaJoy杯十大最受期待网游”等多项荣誉，自05年

3月8日开始公测以来，目标曾先后多次进行服务器的增设和扩容，目前该游戏已开放78组服务器。据悉，这是自2003年底至今，开放服务器最多的一款网络游戏，目前《天骄II》在线人数超过15万。

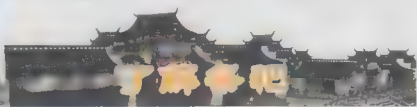
品味艰辛历程

40级祭祀修炼心得

文/七路仙人

祭

祀，《天骄II》中唯一会召唤宝宝的职业，每个五行宝宝都不一样，水系的狐狸精，金系的朱厌，火系的豹子，木系的犀犀，各具威力的召唤兽让人眼花缭乱，这也是玩家选择修炼祭祀的一大因素。但这只是表面的因素，许多不了解祭祀的玩家在尝试之后都大呼祭祀太弱了，没有攻击力，没有防御力，没有钱，PK不行，没人组队就形同废人。其实说这话的人，往往不适合练祭祀，因为从游戏设定来说，祭祀本就不是战斗型的职业，他们在游戏中体现的是神职的无私风范，有他们存在，可以保证团队的安全，提高等级效率。这样奉献型的职业当然不仅仅以个人实力来论长短了，所以修炼祭祀的人，首先要从更深意义上去了解祭祀。

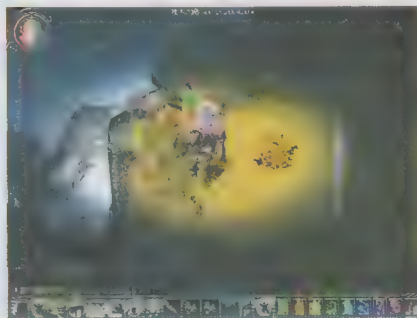


在练祭祀之前，首先要找好方向。《天骄II》中的五行属性，让玩家拥有了多种职业的发展道路，但强身辅助职业，祭祀，其职业特性导致他没有像刺客超高的攻击，没有巫师无敌的魔法，他在体魄和防御上有优势，但却可以一技走天下，他的群体治疗技能更胜过红药，他的攻防BUFF可以提升不少战斗力，有他在更不用时常打坐回蓝，所以战士喜欢与祭祀组队双打，而祭祀存在的意义就是在队伍中起到战地军医的作用。了解到这一点，对于选择五行就有明确的方向了。

《天骄II》的五行属性选择各有特点，金系可以提高攻击力，但是祭祀不是近战型职业，自身防御力又差，而且有召唤宝宝在前面扛怪，根本不需要祭祀冲上去砍，所以金系祭祀在团队中没什么用武之地。更何况，就算攻击力高了，练级方便一些，但在缺血缺氧的时候，也一样无法抵抗。尤其是，选择金系祭祀单练这种想法，似乎也违背了设计这个职业的宗旨。

火系祭祀以攻击速度提升见长，改版前因为缺乏实用的攻击技能，即便提升攻击速度也没什么大用，所以火系祭祀只有跟在攻击高的巫师和金供客屁股后面混；不过改版后出了神怒技能，最高级+104的技能攻击和50%的伤害，使祭祀的个人能力，有了非常大的提高，配合火祭祀的攻击速度提升，使他在PK中也崭露头角，逐渐从低调中走了出来。

土系可以提高自身或同伴的防御力，这里有两种观念，一种人认为土祭祀是无用的职业，最多是给缺陷的巫师加防御，而本身低攻低防的弱



点,使其练级困难,只适合在队伍后面闲待着,毫无用处。而另一种人则认为对于单练比较困难的祭祀而言,防御的提升可以使其在打怪时保有更长久的战斗力,也是值得考虑的。不过这种有争议的五行选择,笔者还是不建议,万一日后后悔,改都来不及。

水系祭祀,是一个重头戏。他的好处是会治疗术的同时,还能给队友增加精气恢复速度。组队中不管是魔法攻击的巫师还是近身攻击的侠客,如果组一个水系祭祀的话,练级根本不用担心生命和魔法消耗,更不需要打坐浪费时间。因此,水系祭祀是非常流行的练法,也是比较纯粹的祭祀——队伍中的好护士。

水系祭祀,可以增加生命上限,提高治疗效果,最厉害的是“灭世魔身”技能,可以让队友拥有一定的复活几率。无论组队练级还是 PK 或国战,有高级木祭祀在场,队伍就可以实现车轮战术,并将生无置之度外了。可惜前期什么能力都没有,所以修炼木系是非常辛苦和悲惨的。

综上所述,想成为一个纯粹而优秀的辅助祭祀,最好的选择是水+木的练法。尽管木系前期非常难练,而且很穷,技能多样且样样都要学,没有铁板装备,同级的任务一个人打不了,组队还看别人脸色,但是祭祀后期的强大也是有目共睹的,高级木祭祀简直就是队伍里的宝。所以这也练就了祭祀职业守得云开见日出的无敌耐心,而那些没有耐心又怕寂寞的人,就不推荐练这个职业了。若是选择主修水,高级水祭祀穿一套加 50% 精气恢复速度的套装,叠加血就可以保证在 PK 战中不死,虽然比不上别人但自己也很安全,群 P 中就是绝对有力的助攻手。练级方面,基本上单练不缺蓝,只是打的慢点。想升级还得靠和战士系的组队,一般战士们都喜欢带着水祭祀在那些较危险、刷怪比较多的地方双打,所以水祭祀也是升级速度较快的一类祭祀了。



所有出生在东冉村的玩家,都需要完成村长交代的任务,顺便获得一些新手装备,建议在这里安分的升到 5 级,做完任务再出去闯荡。游戏的经验系统是阶段设计,分为 5 等:修身、修身、修神、小成、大成。基本上做完前几个新手任务,玩家就可以升到 4.5 级了。新手任务中大多是教学任务,有教玩家五行属性的,有教玩家辨认装备颜色的,还有比较重要的,5 级后学会凝神养气,就可以通过打坐(V 键)来恢复血和魔法值了。

最后一个任务,村长派你代表全村参加祭祖大典(获得经验 100),带着全村人的信物和占卜后的龟背甲,到清丰村寻找子高大人(267,225)。子高叫玩家先去铁匠(212,233)处打造一身更合用的配饰,接受后得到经验 250。找到铁匠,得知要打造配饰,需要 8 个豪猪睛。在出去之前,可以找铁头购买召唤铃,并到民兵副官那里领一个杀 30 只豪猪的任务。村子附近有很多豪猪,很容易就打倒 8 个。这时不用慌着回去复命,先杀够 30 只再说。这里有个小窍门,最好组队杀猪,这样别人杀死的也会记入你的任务数目。

回去与铁匠对话,进入交易界面,点击打造,选择职业祭祀,打造的种类戒指和项链,把物品放入,点击打造后得到了戒指和项链。之后,跟铁匠对话可获得 100 的经验。然后到副官那里去交任务得到 400 经验。(提示:除了配饰之外,还可以打造武器和护具。其中护具包括头盔、盔甲、鞋靴、护腕,配饰包括项链和戒指。)

学会了高级技能,子高终于放心让玩家为他做事了。第一个任务是清理清丰村附近的黑风寨山贼,接受后获得经验 200。在路上遇到一个流浪汉,他原来是黑风寨的强盗,可是黑风寨的二当家意图对清丰百姓不利,并且打算阻止强盗的大寨主押解起来,所以他出来寻找帮手,解救大寨主,并让黑风寨强盗恢复义贼本色。(在(226,205)附近见到一个愁眉苦脸的哥哥,他为了寻找自小相依为命的弟弟,而来到黑风寨,打算劝说绿草为寇的弟弟改邪归正。在寨内帮助他找到弟弟后,弟弟却因为志向不同而不愿意与哥哥回去,虽然没有帮上什么忙,但哥哥还是感谢玩家而送给玩家豹背皮和 450 点经验。



山贼在清丰北面,杀死 20 个即可回来复命。之后子高又命玩家一举扫除黑风寨在清丰外面的据点,同时教会玩家跳跃的技能,并送一个精制法珠。到达黑风寨,在练武场中央发现二当家,杀死他后得到钥匙,交给大寨主(23,155),得到经验 800。然后在(48,217)杀死黑风寨山贼头目,得到一封密信,把它交给子高大人,发现原来黑风寨的山贼受人蛊惑,一直在寻找失传的文王八卦。这是一件大事,因为这里离齐国很近,子高让玩家把信交给齐国首都临淄的郡守,并送了双精制布鞋给玩家。(提示:①按住 ctrl 和跳跃点即可进行跳跃。但跳跃只能越过短距离路程和不太高的障碍。②临淄在清丰的东面。③山寨附近有许多野猴,这是一种很厉害的动物,千万不要小视。)

在清丰村可以反复领取民兵副官的任务,连续完成会获得加倍的经验 and 金钱奖励,不过每天只可以领 10 个。经过一系列的做任务和练级,13 级后就可以坐车到洛阳,找安期生选择主修的五行之术了。



来到安期生这里,进入五行阵,开始五行阵考验。在与安期生的对话中了解到要先打到金钥匙,根据五行相克的原理打开木箱子(金克木,木克土,土克水,水克火,火克金)。看见金属性的豪猪,他们的名字后面带有五行属性金,它们身上藏有金钥匙,打吧,打个 10 多只就会掉一把金钥匙。得到金钥匙,来到一层终点,按照提示,用五行相克的规律打开木箱子,得到木五行书以及 250 的经验并且提示去打木钥匙。继续打钥匙,开箱子拿书的工作,有点要注意的是,打到钥匙后没有立即开箱子拿书的话,就打不到下一把钥匙。书拿完了,找安老师吧。

转到安期生那里,新的任务又继续了,要求去五行阵二层把五行书依次放置到五行祭坛上。按照五行相生的原理(土生金,金生水,水生木,木生火,火生土)放置好五行书,每次也能得到 250 的经验,完先后回去找安期生复命,选定所修练的五行。

任务做了,选好心仪的主修五行后继续练级。13 级的祭祀,攻击不是很高,也没什么钱,建议去打人形怪,虽然不会





掉材料,但是钱和装备掉的比怪兽多,而且有时会掉一些蓝色甚至绿色的装备,这可是商店买不到的极品。虽然装备不成套,但穿起来练级还是不错的。13 级的人形怪有 秦咸阳的强盗、秦大公子府的护卫、秦咸阳的楚国使臣、秦宛的楚国密探、楚南平的山贼、楚南平的卫国防民、齐稷下燕国奸细。到了 16 级后,要换地方了,不然会掉经验,就是说继续打怪,得到的经验会减少。16 级的人形怪有齐稷下野的监护商丁、赵晋阳的韩国士兵、秦上蔡郊野的楚国士兵。18 级的有楚秦军营地的秦国士兵、赵晋阳的秦国士兵、赵郭纵铁矿的郭纵家丁。

玩家 20 级以后,建议买一套火装,为了节约,主要收购玩家淘汰的绿色装备。推荐买一套 16 级穿的绿色虎臂之顶,套装属性是攻击加 10、攻击速度加 8%,防御 48,武器虎臂之顶攻击加 29。穿这套装备是用来打吴郡打老虎和豹子,老虎属金,豹子属火,所以要准备火系套装。不过小心水系的鳄鱼,水克火,看见最好离远点。在这里大量的杀老虎和豹子,并囤积材料,尽量凑够一套红色的虎吼或者豹捉(怎么才能最大限度的利用材料,后面会详细说明)。红色豹捉套装属性,五行属火,等级要求 34。移动速度加 23%、攻击速度加 12%,防御 136,武器花豹之球攻击力加 72。红色虎吼套装属性,五行属金,等级要求 34,套装属性攻击加 21、会心一击几率加 12%,防御 136,武器猛虎之球攻击力加 72。

到了 24 级,不想凑红虎或者红豹的话,就穿蓝虎套去杀狼把,狼狼来的一套加速回血的木套装,是体弱者的祭祀的最好选择,红色狼行套装,五行属木系,等级要求 34 级。套装属性攻击加 21、杀死敌人生命加 105。总忌防南 136。武器猛虎之球,攻击力加 72。这套装备能最大限度的增强祭祀的体质,身体好才是革命的本钱。

好了,到了 28 级换地方吧,这里打不行了,要掉经验。到驿站找马车夫,叫他送你到赵国去。赵国的中山王陵的 28 级水系恶狼,掉 26 级白色水系材料的木虎吼,是穿虎吼套装祭祀的首选,穿豹捉的祭祀就选齐国,齐国魏军营地的虎和马腹都是金系的。穿狼行的祭祀就到齐国聊城,那里的土系怪物龙须虎是最佳选择,还有一个就是赵国的中山王陵,里面的恶狼也是土系的,木克土,还容气什么。

经过努力,到 31 级了,找马车夫做车到东周去,这里的怪物更加凶狠,但经验也更高。刚到 31 的祭祀,最好还是到东周鸡邑附近,这里都是 31 级的水系怪物善翼,31 级的水系怪物海刺以及 33 级的金系怪物露露鸟,都能对付,不过要注意的是 38 级的土系怪物石怪,这家伙的防御

力高的吓人,看见了建议往后转,等以后级高的时候再来。除了鸡邑外,还可以到东周的冰火洞,这里面大都是 31 级水系的冰蟾和 31 级火系的火蝠。建议穿水系装备来,要不上系也行,一定记得不要穿金系和火系的装备,不然打半的时间将增加很多。

34 级后,很多地方不能单独去了,大都数地图都是高等级和低等级怪混杂,比如松嵩山有 31 的水系怪物冠蟾、33 级的金系恶虎、36 级的土系怪抱熊、38 级的木系树怪、41 级的木系食人花。黑山麓村有 36 级的土系怪物凶鹫、36 的火系神猴、38 级的木系神牛、41 的金系大嘴怪。这时要组队前往,组队的时候,各祭祀的受欢迎程度是不一样的,水祭祀是最受欢迎的,然后是火祭祀,金祭祀的技能也能提高不少效率,再是土祭祀的技能,最后是木祭祀什么作用都没有,前期技能都不实用……

组队练级是两湖中快速练级的一大法宝,组队练级的好处比如超级打怪啊、提高效率啊、节约蓝啊什么的在《大邪 II》里同样适用。因为游戏的设置,一组只能组 5 个人,所以一定要选好一起组队的玩家。在设定中,异地组队将多得 10%的经验。异地组队指的是队伍成员不在同一个场景中,例如有的队员在下蔡杀鳄鱼,有的队员在临江密林抓猴。组队还有一个好处是做任务,另外,杀 BOSS 的时候,只要队伍中任何一个人杀了 BOSS,所有队员都完成任务,非常方便。



改版后祭祀的技能攻击力加强了,新技能怒怒的实用性非常强,但是说起祭祀与其他职业的 PK,似乎没什么可打的。毕竟不是战斗系职业,在血量和防御方面,和战士没法比,但是祭祀有个好处就是打不死,会自己加血。这样一来,实际血量就是战士的两倍,和战士的 PK 就变成拉锯战,消耗战,直到祭祀把蓝耗尽。和法师 PK,可能比较危险,不过祭祀有宝宝,一个人当两个人用,另外一个要点是与法师 PK 时一定要近身攻击,利用法师技能的特同时点也是其弱点。

总体来说,火祭祀和其他职业也是有得打的。跟火战打的时候要比金战轻松些,因为不会有太高的超级技能攻击,中了失明转身就跑,打也打不到。慢慢加血,大血被力推了就接春满,一般还是死不了的。与金战 PK 则要小心,正常情況下都打不过,所以要学会移动作战,火祭祀血少,所以先寸步而后加个战无不胜,打、跑、跳结合,改版后跳跃可以增加 MISS,千钧和举火躲开一个就能舒服不少。打金站最小要小心的是上来不用三连的,因为这样的战士肯定是想等血下去 1/3 左右的时候开始连打给你加血的机会。这样时最好躲和小加血结合,保证血量充足而且引诱他出招,在出过三连后金战士的魔盾再出一次了。

和法师 PK 总体感觉水、土、火法都很强,金和木还好点。打法就是追打,被拉开距离就会有危险,而且要随时注意自己的血,玩起来紧张刺激的多(输的也多……)。一般来说最好用跳避,可以闪避几次攻击。距离近了加个战无不胜冲上去趁着加速 8 秒乱砍吧。

对和同行祭祀的 PK,感觉就是消耗战,谁先没蓝谁输。还有就是拼装备,谁装备好赢的机会就大了。

PK 由等级、装备、运气、操作、网速、五行属性等很多因素影响,所以也存在很多变数,从 PK 中获取乐趣才是最重要的。■

技能名称	技能描述	技能消耗	恢复时间	级别	费用
神怒 LV1	攻击单个敌人技能攻击力 +24, 伤害 +50%	30 精气	0 秒	10	800
神怒 LV2	攻击单个敌人技能攻击力 +40, 伤害 +50%	36 精气	0 秒	17	1800
神怒 LV3	攻击单个敌人技能攻击力 +56, 伤害 +50%	42 精气	0 秒	25	6000
神怒 LV4	攻击单个敌人技能攻击力 +72, 伤害 +50%	48 精气	0 秒	32	11000
神怒 LV5	攻击单个敌人技能攻击力 +88, 伤害 +50%	54 精气	0 秒	40	27000
神怒 LV6	攻击单个敌人技能攻击力 +104, 伤害 +50%	60 精气	0 秒	47	51000

首

先声明我不是托儿。既然存在,那么肯定就有它存在的道理,有人说祭祀不怎么样,那只能说明你没有感受到祭祀的乐趣而已,就像大家都知道足球是圆的,你非要说它是方的,那我有什么办法?完全没有必要和这样的人争论。祭祀该怎么玩呢?我觉得首先应该把玩家的类型分清楚,这样才能根据每个人的实际情况来谈谈怎样玩祭祀才能感受到这个职业的乐趣。

①休闲型 这类玩家一般都不爱练级,也不爱PK,就喜欢上线和朋友一起组队练级做任务,不追求高等级和极品装备,只喜欢在游戏世界里到处逛逛。女性居多。

②冲级型 这类玩家比较多,一般都可以连续2N个小时不睡觉的练级,他们觉得级高了就会有好装备,装备好了就能更快的练级,如此循环。一般行会老大或国王什么的重量级选手都是这样的人,在下十分佩服。男性居多。



③PK型 这类玩家简直太有个性的了,他们练级只是手段,PK才是目的,对他们来说衡量一款游戏好玩与否的标准就是PK设计的怎么样。所以在一些专门PK的场景,这类玩家绝对会在那里争先恐后的施展才华。他们还会想方设法的找人PK,甚至用PK的方式来赌博,实在是令人叹为观止。男性居多。

④变态型 这类玩家基本上什么游戏里都能看见他们矫健的身影,主要表现形式为开着喇叭疯狂吹牛,值得提醒大家的是,他们吹牛的内容和一般玩家是截然不同的。一般玩家都是用这些频道来做交易的广告,或是寻人等,他们用这些频道是真的吹牛,大概就是说他在什么什么游戏里多高的级,身上有多少的钱,卖了多少的RMB,还有就是数说自己什么什么厉害的不得了,别人都是垃圾,就他不是等等。这只是他们所有特征之一,还有就是表现在只要他和他一组队,他就一会嫌你打怪速度慢,一会又要求分钱给他,一会……只要你稍有不满,便破口大骂……男女都有。

⑤专业型 这类玩家并不是说他们是职业GAMER,而是说他们在游戏时对自己要求很高,不管是意识还是操作,他们都尽力去完善,力争完美而且很热心,只要你有问题向他,在不忙的情况下,他一定会回答你;只要你级别和什么装备,只是喜欢玩游戏而已。男女都有,但不多。

看了上面的5种类型,大家觉得自己是是什么类型的呢?只有知道自己是什么类型的,才能给自己在游戏中定位。

大家明白了自己是哪类型的玩家,那么在选择了祭祀这个职业后,就该给自己定位了,我不提示大家具体该怎么做,毕竟每个人都有自己的舞台嘛。哈哈,祭祀毕竟是祭祀,它不是战士也不是法师,那么它显然就不能去和战士、法师做比较了,它有战士和法师没有的缺点,当然它也有他们没有的优点了。

祭祀的定位

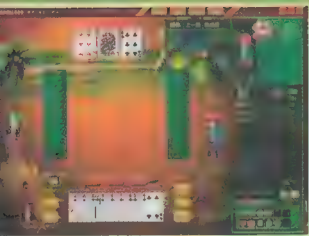
祭祀的职责就是辅助,辅助不不仅是加血而已,还有加速加攻防加生命,根据个人的爱好,选择适合自己的属性来练,这才是必要的,完全没有必要非要拿水和金什么的来做比较,就像篮球和足球一样,玩法都截然不同,怎么可以拿它们来对比呢?五行本来就相生相克,缺一不可,要是说金厉害,那我们所有都去玩金,那这成了什么

了?相信大家可以理解的。所以这个定位就是告诉你,当你选择了一个属性后,也就意味着你失去了其他四个属性,在选择前你就要告诉自己,你到底追求的是攻击还是速度还是生命还是防御还是精力,想好就选,选好了就别后悔。要相信一个真理 游戏制作商比我们每个玩家都爱护这款游戏,对于我们来说,要是没了《天骄II》,还有很多其他的游戏 而对于他们来说,没了《天骄II》,他们就失去了很多,就算看在钱的面子上也会好好把这游戏做下去的,所以他们比我们每个人都重视这款游戏的重要性,当一个职业或系太强大的时候,那么必定会被削弱,当一个职业实在太垃圾的时候,那么也一定会被加强,这是绝对的,就像魔兽一样从2年前到现在,这中间经过了多少改变,何况现在《天骄II》才出了不久,以后肯定也会改变的,所以请大家不要再骂来骂去了,真实的向目标反映游戏存在的问题才是真正的爱护这款游戏。

总之,祭祀玩家体会的乐趣不是冲锋陷阵,而是力挽狂澜,这两种感觉本来就是完全不一样的,所以请祭祀朋友们坚持自己的信念,人家说祭祀垃圾,那只能说明他愚昧,和愚昧的人较什么劲嘛?呵呵,大家说是不是? ■



文/女孔雀



当网络时代来临，通过互联网接触和认识社会已经成为了人们的一种日常生活方式。而与此同时，网络休闲游戏也如同当年在街头巷尾流行着的街机一样，悄然进入了人们的生活。

当休闲游戏成为一种习惯的时候，我们便需要一个拥有更多选择，更精彩，更集中，更人性化的休闲娱乐口岸。“将快乐生活化，将生活竞争化”，便是对即将于6月15日上市的泡泡游戏的完整概括。届时，一贯秉持精品路线的网易互动娱乐公司将为喜欢休闲游戏的玩家带来全新的休闲游戏平台“网易泡泡游戏”，让各位玩家在这个夏天和亲朋好友们“清凉一夏”。

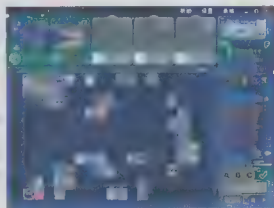
“泡泡游戏平台首先将推出10款制作水准一流的休闲精品，下面就让我们抢先了解一下这些游戏的具体规则吧！”

对对碰

您是传说中的海盗么？您有实力取得世界上最富有的财富么？对对碰让您一把海盗船。海盗主题风格的界面清新亮丽，绚丽的光影效果，让您爱不释手。

游戏玩法是把相同颜色的宝石组成3个，宝石就会爆炸，爆炸后会上面掉落新的宝石，消掉最快最多的玩家将获得胜利。游戏分为普通场和精品场。操作方面用鼠标点击一个棋子，然后再点击另一个十字位置相邻的棋子，两个棋子就会交换位置，如果用鼠标拖拽也可以实现交换，如果交换后三个同色棋子相连就会爆炸。

泡泡对对碰新增了疯狂游戏模式，玩家可以上下任意拖动棋子，淋漓尽致流畅性，让您乐此不疲，真不停。



连连看

连连看

全版后，
笔，街市

邻居，何不试试麻将连连看？乐翻天，讲方言，真正贴近老百姓的连连看。

连连看的游戏规则相当简单，将两个相同图案的棋子连接起来，连接线不多于3根直线，棋子就会爆炸。所有的操作可以用鼠标来完成，玩家可以点击一个棋子用鼠标左键点击，棋子会变色，然后选择另一个同样花色的棋子点击，如果能够连线就OK了，如果不能连线，第一次选择的棋子就会失效。

可以一试必学的连连看你玩过么？网易连连看将推出神秘的“一击必杀模式”，你能猜到是什么模式吗？

龙珠

龙珠的基本游戏规则很简单，四到六种颜色的龙珠会在固定的轨道上移动，必须要把龙珠掉入轨道终点的洞口之前将它们全部消除。消除的方法可以利用龙球发射新的龙珠，让轨道上同色的龙珠组成三个以上就会爆炸消除，当然利用道具也可以快速消除龙珠。每一关的龙珠数量都是固定有限的，谁先消除完所有龙珠谁就会获得胜利。

网易的龙珠拥有丰富的地图场景，带您进入神秘的龙珠世界，无论是神秘的丛林冒险还是传说中的炼金术，都让您欲罢不能。到后期进入独有的太空模式，让您挑战自我，挑战空间。

泡泡龙

海底世界的泡泡龙大战，让您在爱不释手的同时体验完全没见过的海底战斗的感觉。

玩家操作自己的宠物进行战斗，将炮台上的泡泡射击到上相应颜色的泡泡，集满一个就可以消除该泡泡，当泡泡堆积超过警戒线，就要判定个人失败。当然如果有其他玩家率先消除完画面上的所有泡泡时，则游戏结束。随后根据剩余泡泡数统计排名。

游戏采用深邃的海底世界主题，迷人的海底风光，让玩家更加身临其境。

当休闲成为一种习惯

网易泡泡游戏



泡泡棋

飞行棋

宠物坐飞机，没想过吧？可爱的小飞机，您就是传说中的最强飞行员么？网易的泡泡飞行棋首次独创引入了宠物飞行棋，可爱的小宠物将驾驶飞机，和玩家在太空共同战斗，原来在小小的棋盘上还有如此宏伟壮观的空间。

飞行棋可以支持2-4个玩家对战，玩家通过对战和混战，在游戏中一决高下。游戏也非常的简单，最先将所有小飞机驶到终点的玩家会获胜，原来在小小的棋盘上还有如此宏伟壮观的空间。

麻将

网易麻将将在经典传统游戏模式的基础上，提供新玩法“雀神”，玩家可以在一堆麻将牌中寻找您需要的牌组。

加入了全新的道具，引出全新的玩法，玩家可以利用新加入的道具系统制造出各种梦幻组合的牌来赢取胜利。基本玩法和传统的麻将是一致的，玩家数量4名，按照逆时针顺序出牌，可以吃牌、碰牌、杠牌，听牌后不允许玩家修改胡牌时，系统将自动帮玩家胡牌。

同时，游戏的地方方言更能让您乐不停，同时也是体验民俗风情的最佳方式，清一色、七小对……来试试全新道具的刺激快感。

军棋

网易的军棋游戏独家首创了丰富多彩的道具战争系统，玩家可以使用侦察、飞弹、陷阱、轰炸机等道具，使得传统的军棋游戏更加凸现现代战争的战略和战术成份。

同时新增加了一种军棋乱斗战模式，让玩家体验意想不到的随机分配棋子，或许会拿到8个司令也是说不定的哦。还有一个重大的特色是网易军棋制作了绚丽的战斗动画，坦克、士兵、侦察卫星，再现战争游戏的临场画面，让玩家从中体验千军万马统帅的感觉。

升级和斗地主



升级

不同于其它休闲游戏平台，网易的升级斗地主提供了精美的场景壁纸，让玩家可以在轻松舒适的主题场景环境中发挥自己的最佳才智，升级有春夏秋冬四季的主题壁纸，斗地主有海滩的主题壁纸，都将给玩家的升级和斗地主玩家带来耳目一新的全新感受。

台球

台风云球是一款3D台球游戏，它提供了充满幻想色彩的场景：埃及金字塔遗迹、神秘的海底沉船、腹丽的蓝色天空、苍茫的西部牧场。另外还加入了特殊的宠物元素：神气猪、调皮兔、无尾熊、珍宝猫，这些小宝贝儿的加入是会给你带来惊喜的哦，相信你会从没体验过带着宠物打台球的乐趣吧！



台球

心动不如行动，在这个炎炎夏日，只要你拥有网易泡泡的帐号，或者网易通行证，就可以非常轻松的登陆到丰富多彩的泡泡游戏中来，还在犹豫什么，快些加入吧！



白金网易游戏白金网络盛典启动

继2005年4月20日，网易游戏白金网络庆功酒会在北京王府饭店隆重举行之后，5·1长假期间，《大话西游Online II》同时在线人数突破46万，《梦幻西游Online》同时在线人数突破67万，至此，网易MMORPG同时在线人数总计高达113万人！由网易游戏创造的国内大型角色扮演网络游戏市场的一个白网在线奇景还在继续攀升。



在未来的日子里，网易游戏将始终秉持自主研发之路，全力做好、做透国内市场，更会始终秉承体贴玩家的服务理念，致力于提供高质量的游戏和服务。为游戏玩家创造公平、安全的游戏环境，让网易游戏这艘白金旗舰在未来的航程中增加更高标准的砝码。据悉年内，网易公司还将推出两款自主研发的大型网络游戏产品，目前游戏还在开发当中，并未对外正式公布任何资料，请大家密切关注本刊未来的报道。

梦幻西游

-ON-LINE-

防骗完全手册

文/DSolM



梦幻西游) 是目前最好玩的 Q 版游戏。但是在《梦幻西游》里面,却有着很多让人讨厌的骗子。可以说骗子是无时无刻不存在的。虽然我们不想着要去骗别人,但是预防受骗上当却是必要的。俗话说的好“害人之心不可有,防人之“下可无”。一般骗子常用的骗术不外乎就是以下的几大类:骗取别人钱财、骗取别人装备、骗取别人 ID、骗取别人卡、摆摊行骗。下面我们针对以上的行骗手法来看一看骗取钱财、装备、宝石这些问题,然后再来介绍些如何预防被骗的经验。

1 骗取别人的钱财的,这样的骗子是最常见的,用的最多的也就是这样的手法。

在交易的时侯在钱数上做手脚,这样的骗子很常见。一般都是交易之前本来说好的 100 万的物品,交易的时侯只取上 10 万给你,等你点了交易以后才发现,但这时已时是悔之晚矣。现在游戏更新,后又更新额可以查看对方,于是骗子就有了新的方法。摆摊卖东西,比如卖玉 150 万,可是他标价 10 万,你自然不买,反复几次以后悄悄放本垃圾兽决,再标价 150 万,这样就达到了在原理上欺骗你的目的。

预防方法: 这种骗子都是在交易过程中输入钱的时候,在具体钱的数量上少输入一个零。预防这样的骗子就是每次对方放上钱以后,仔细看!按点交易,交易同意。一般采取这种手段行骗的骗子很多,但如果稍加注意还是比较容易预防的。

2 在交易的时候以次充好,用普通的物品冒充好的物品。

在《梦幻西游》里面,装备的样子都差不多,但是相同外观的装备却在附带特技和属性方面存在着相当大的差异。比如,本来说买一个有月宫开平特技的武器,买回来以后发现是没有特技的,那损失就大了。

预防方法: 在交易的时候用一般的物品来替代要交易的好装备已不是什么新鲜事情了。对方开始时会靠你需要的装备给你看,而随后想办法是开你的注意更改另外外观一样一模一样的进去,如果你不仔细查看而点了同意的话,就自然会上当受骗了。所以在直接交易时一定要看清对方提供的装备是不是最初约定的。当然这个时候你也可以选择不直接交易,而让对方摆摊,这样你可以更方便的确认是否是需要的装备。

3 收取了别人的书和装备不哈打造的。梦幻西游里的武器都是靠打造出来的,尤其是高级武器和装备又只能靠打造才能获得,于是就有人以打造为名,收了别人的书和铁以后却不动手打造,或

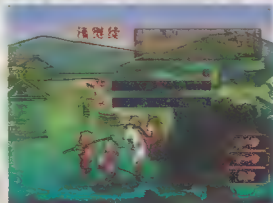
者将打造出来的装备据为己有,而拿一个已经鉴定过的垃圾装备给别人。

预防方法: 这样的骗子是比较可疑的,因为你付出了房财和之后,对方却不肯打造,从你付钱要交时和时侯,如果着急的是高级装备,那应该先就是开看!对于这样的骗术,还没有完全预防手段,所以平时,还是要多注意选择信誉好的高级人士,因为很多高级玩家是打武器装备有力,一般这样的人不会为了了一件武器装备而自毁声誉。

4 收取了别人的钱不给房子的。梦幻西游可以造房子,于是就有很多人以帮别人造房子为由,收取他人造房子钱,收了以后却不帮你做房子,让你拿不到房子的契约。

预防方法: 一般来说,房子不需要交钱,但是大房子一个要 700 万,相当于 3 张点卡的钱,所以很多盖房子的人也不做房子。这个时候你可以选择找 50 级以上的可信的大师帮你打造房子,尤其要主意选择点卡,收钱的人。因为许多高级的工匠是自己做好房子以后才卖的,风水好多卖点,如紫气东来的豪宅可以卖到 1000 万左右,风水不好就赔钱卖,笔者见过 150 万左右的豪宅,可惜没有抢到,买了做个仓库也不错啊。

5 假的飞行旗骗人。现在在梦幻上面最假的就是飞行旗,以至于有人卖旗时郑重声明是真旗子,竟然到了这种地步。一般都是标价与市场价不符,明明标价是 8888 或者 9999,可是卖旗时却



是88888或者99999整整多了10倍还多。标价与实价相同,但是货物不够数,如明明一个飞行旗能用20次,卖1W2,可有人竟然拿只剩1次的旗,还卖1W1(有的还有2次,3次。总之是不够的,看他的良心而定)。更有甚者拿空旗来卖,这种不知道怎么说,反正是也站在那里写着飞行旗便宜,但是是空的呀,没学技能的买去做什么用?可能他们是无心的,但是写清楚总会好点。

预防手法:买旗子的时候先看清楚价格,是9000还是90000,然后就是旗帜的使用次数,如果是空旗子买来损失还不算太大,因为找个会插旗子的可以花1000到2000插一下,但如果买了贵的旗子就麻烦了,还有使用只剩下一次的旗帜也会让你无法使用。

骗取别人装备和宝石的,这样的骗子现在非常之多,以做任务跑坏等武器不厉害为理由。

很多时候有人都会找借口来骗取你的装备,他会说去做剧情任务自己的装备太垃圾,借用你的装备去过剧情,或者是说跑环装备太垃圾,怕人挂了,也有的会说 PK 没有好装备,拿你的装备去练武场上 PK 过瘾。



预防方法,在《梦幻西游》里面防力的武器和装备是非常重要的,武器打多了攻击力高了就能自然容易,装备好了打暴击多了自然防御力就会提高,于是借武器装备来对付多难对付的僵尸用手法,一般大老板都是先和你建立关系,拿取了你的信任之后才给你骗取你的武器,武器装备可自己生命的重中之重,所以在《梦幻西游》里面认识朋友一定要谨慎考虑,虽然网上并不是没有真诚的朋友,但是如果是对方是纯心想骗取你的时候就取消了,所以要学会防范再给陌生人武器,武器对于现实中认识的朋友会更可靠,而网络上遇到的陌生人还是需要更多的时间去了解的。



騙取別人寶石的。

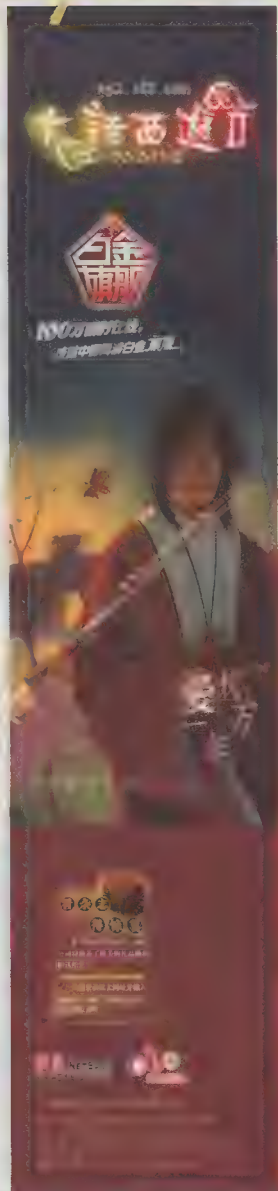
宝石一直是《梦幻西游》里面比较重要的物品，尤其是高级的月亮等更是极品。有时你去买+8的宝石，马上就会有人M你了，谈好价钱后，就开始交易了。起初你看见他确实放了一个+8的宝石，可是不知道你为什么却突然把交易相关的，于是他又一次开始交易，等你迫不及待的把钱放上去后，他又关了，等到第三次的时候，交易终于成功了，可是再一看，+8的宝石却变成了+2的。

预防方法：骗取宝石的人使用的手法类似于普通交易时的案例，也是利用你的渴望心理，再用反复交易的方式麻痹你的注意力，最后用次品替代约定物品来最终完成交易。所以在交易的时候注意多看看，每次都要留意交易装备的具体属性，只要仔细观察，这样的行骗手法还是可以预防的。

骗子是可耻的,也是大家都深恶痛绝的,经常看到有人在喊被XXX骗了什么,或者是被谁骗了帐号这些话。虽然很多玩家没有欺骗别人的想法,但是多了解一下众多骗子的行骗手段,也是预防自己今后上当的好办法。



现实昵称: 爱宅、宝贝
所在服务器: 五指山
游戏角色: JD:950760
网名: POPO:lucifer_feng
年龄: 20
星座: 摩羯座
所在地: 安徽铜陵
兴趣爱好: 上网、养宠物、陪老公



指挥系统

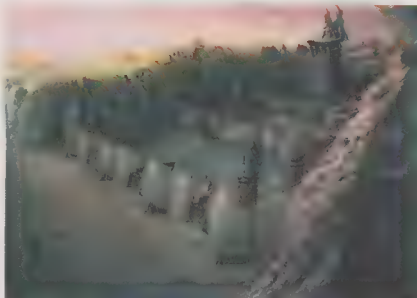
攻城方和守城方的战盟(包括联合战盟),可以通过画面左下方的迷你地图系统查看战况,其中可以及时看到自己的位置、战盟生命令状态以及城门的展开和状态。

这个战况显示系统在攻城战开始的时候出现,在攻城战结束后移动到其它安全地区时会自动消失。

指挥系统

指挥系统只有攻城方和守城方的盟主才有权使用,通过该技能可以对盟员下达命令,具体来说就是通过攻击命令(Attack)、防御命令(Defense)和等待命令(Stop)来传达给盟员。

在使用指挥系统的过程中,盟主不能移动,也不能查看和攻击其他玩家,而在离开战斗地区时不能使用指挥技能。

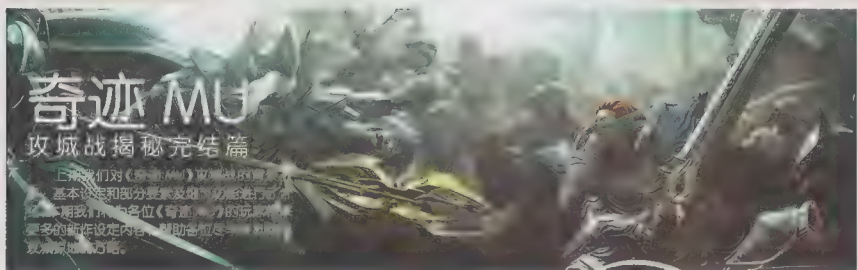


生命石

生命石(Life Stone)是当攻城方盟主为导师时可以利用的技能。有生命石的情况下,当攻城方的盟员(包括联合战盟)牺牲时可以在离战斗地稍近一点的地方复活。生命石只有攻城方可以使用,在战争中最多使用3次。要使用生命石,在物品栏中必须要有祝福宝石2颗、灵魂宝石2颗、守护宝石1颗、玛雅宝石1颗,此外还需要MP100及AG100时才能使用,复活位置在己方区域中自动产生。

为了制造生命石需要1分钟的时间,在制造的过程中如果被攻击而死亡,或着在这期间移动的话,制造过程会自动取消。

生命石用它独特的能力,可以在3格的范围内帮助自己的盟员每秒恢复2%的HP、MP、AG点数,而生命石也可以被守城方或攻城方(强制攻击)所摧毁。



圣导师将起到领袖作用,在攻城战中他也会较多的被选择作为战盟盟主。而在攻城战中还会新增圣导师的攻城技能,这些技能和特征对圣导师维护自己的战盟有直接的正面效果。

盟主圣导师可拥有一定的概率解除特定区域和指定时间内所有的技能和魔法,利用这一特性可以摆脱危机。

之前介绍过,攻城方的战盟为导师时可以使用生命石,这是阵地概念的物品。在正常情况下,战斗中牺牲的角色会回到初始点,需要从初始点重新返回战场中,但如果使用生命石的话就可以在近处复活,节省移动的时间。但生命石的使用次数也会有限制,而且设置一次后到下一次设置有相当长的延时。此外,生命石自身也具有生命值,可以被敌人攻击,在设置过程中被敌人破坏的话也会失去效力。对于守城战士来说,一定要想方设法阻止攻城战士使用生命石以削弱其战斗力持续作战的能力,而对攻城战士来说恰当的时机使用生命石也是一种战略。

在攻城战中所有的范围攻击不分敌我,因此对于范围攻击的技能,若不慎重考虑后使用,给敌军伤害的同时也可能会伤害到自己的战友,而每个职业都会有各自范围攻击技能。

根据战盟中的职务不同,也有相应的攻城技能“战斗大师”(Battle Master)可以使用范围打击(不分敌我且固定),也可以解开己方战士的锁定,“生命之光”的概念类似,可以给指定的角色增强魔法力;战盟盟主和副盟主可以使用透明技能,使用该技能可以把指定的角色变成透明状态,借此可将自己的战士移动到必要的战场区域。

攻城战中的战术

昨天的战友,今天可能是你的敌人!攻城战中可以联合战盟和退出战盟,这说明在攻城战中会有间谍活动。城门是可以透过元老NPC来改配,守城方的所有玩家都可以制作城门,同样城门也会由内部的背叛者而开启,所以作为盟主在人员的组成上也要慎重考虑,不要轻易让叛徒得逞。

攻城战中的战术

攻城战中会出现守护宝石,这是升级城门、守护石像必不可少的物品。城门和守护石像的升级是由元老NPC负责的,设置上共有3阶段的升级,完成这二阶段的升级后,城门和守护石像的防御力、生命力以及自生能力会大大提高。



攻城战中的战术

持续2小时之久的漫长战斗,中间必定会有药水等补助物品的需求,为了解决双方战士上的后勤问题,攻、守双方的阵营中都会有商人NPC存在,战士们可以通过他们在战争过程中补充药水。但是这些商人NPC也会受到敌人的攻击,而商人复活需要很长的时间。有鉴于此,消灭对方阵营的NPC可以切断对方的药水供应来源,起到影响战局的重要作用。而同时也一定要制定周密防范战略来保护自己的NPC。■(全文完/官方资料)

No 11 游戏使用类

远离任何形式的外挂程序,但可酌情选用 UI 插件改善游戏界面。

还记得“五一”长假后期,原本痛快淋漓的《魔兽世界》突然变得响应迟缓,难以操作。我曾以为是由于玩家越来越多而使游戏服务器不堪重负,因而对游戏运营者颇有微辞。然而当有朋友告诉我,这都是因为开始流行使用各种加速外挂,而使游戏服务器不得不承担额外的负荷时,我才开始理解公会中那些对外挂使用者深恶痛绝的会员了——对于外挂的打击,真的是与每个玩家的切身利益紧密相关的啊。在这之后,数万使用了外挂的账号被停用,游戏世界中也

掀起了举报外挂使用者的风气,真希望在官方严厉监管、玩家人人喊打的局面下,借正式收费后对账号价值的增强,能让《魔兽世界》不再受到外挂的干扰。

不过你也许也发现游戏中不少玩家会提及某某地点或 NPC 的坐标,或者发现朋友的魔兽世界界面中多了很多的快捷栏和资讯——难道他们也在用外挂?

准确的说,这是利用《魔兽世界》游戏自身提供的公开接口和指令,开发的一些“插件”(简称 UI,即“用户界面”的意思)。由于他们并非如通常所说的外挂程序那样拦截和修改游戏数据封包,不会因异常的操作而影响服务器的正常运转,因此这些 UI 插件是暴雪公司承认的合法游戏辅助工具。

在不影响游戏正常运行和破坏游戏平衡性的前提下,满足了普通玩家和有编程能力的玩家对网络游戏易用性的需求,这不仅体现了暴雪公司在游戏内外对玩家的体贴,也是针对网游外挂出现的根源进行因势利导的新善举,当然,这也令人对《魔兽世界》的强大的程序水平充满了敬意。

闲话少叙,我们来看看网上最流行的一些《魔兽世界》UI 插件吧。除了在国外最流行的 Cosmos 综合 UI 插件之外(www.cosmosui.org),国内中文综合 UI 插件最知名的还有“魔兽精灵”WoWSHell(www.wowsshell.com)、“魔兽助手”WoWVF1(www.wowvf1.com)、“大脚”BigFoot(www.wowinside.net)和“月光宝盒”17cube(www.17cube.com)等。其中 BigFoot 是最早的中文 UI 插件,在国服和韩服测试时期风靡一时;WoWVF1 和 17cube 分别为新浪网及 17173 的嫡系,大量的用户群所带来的数据收集能力是其坚强后盾;WoWSHell 也是功能相当丰富的 UI 综合插件,在安装使用上则比较简洁。

有了这些 UI 插件,你就可以拥有更多的快捷栏,在地图上标出特定地点坐标并加以批注,快捷栏取代商店背包自动全部打开,很多功能几乎是你以往的网络游戏中想都不敢想的,这些 UI 插件的功能,在《魔兽世界》的官方版本升级中甚至都引入了一些呢。当你感到《魔兽世界》的操控界面有所不便时,别忘了寻求这些官方认可的 UI 插件哦。

魔兽世界

99 条军规 PART2

这个世界绝非一成不变,除了我们追逐自由之心。

——家游 WoW 勇者团



No 12 升级策略类

追踪任务书中的任务级别色标,尽量在其能够提供大量经验值回馈的时候想办法完成它。

《魔兽世界》中会用颜色来标明目标相对于你的等级情况,以及任务中的目标相对于你的等级情况,这也说明了消灭目标或完成任务所能获得的奖励经验值的多少。大体来说

5+ 红色: 目标等级高于你 5 级以上,这种情况下攻击目标非

常容易被闪躲,尽量避免执行此类任务,除非有级别不超过你 5 级的队员带队完成,虽然你在这样的战斗中无法发挥攻击作用,但可以从中获得较为丰厚的经验值

3+ 褐色: 目标等级在你高 3 级的范围内,你需要善用各种战斗技巧才能对付目标,但你仍能胜任这样的攻击任务,且可从中获得较高的经验值

2+ 黄色: 你可以比较轻松的对付这样级别的目标和任务,甚至单打独斗也有很高的胜算,所获经验值的数量还算可以接受,关键是这样的作战比较安全

3- 绿色: 这样的目标对你来说已经很简单了,当然你仍然可以获得一定的经验值,对于任务来说,这是获得一定经验的最后机会。

5- 灰色: 完全可以无视的目标,因为你已经不能获得任何经验了,碰到这种目标能躲就躲,不必为此浪费时间,如果是任务的话,也许还有一些必要性质……

No 13 升级策略类

尽量完成一个区域的各种任务,不论它是否能够提供很多经验,因为任务的完成可提高你该地区的声望。

当一个任务被标记为灰色时,消灭任务中的目标将不再获得经验,完成任务也只能获得极低的任务奖励经验值(也许只有几十点),甚至任务奖励的物品装备,大多数也由于级别和属性已经很低且通常是拾取即绑定而无法交易,因此看起来已毫无价值。

不过,《魔兽世界》中每个角色都具有“声望”的属性(按[C]键就能查看相关的视窗),你在一个地区的声望,往往会影响到这个地区的 NPC 及怪物与你的游戏角色的互动

崇拜: 所能达到的最高等级的声望。
崇敬: 为特殊的英雄保留的特殊阵营。
尊敬: 购买商人物品有 10% 的折扣。
友好: 在玩家所属阵营中的标准声望。

中立

不在玩家所属阵营的标准声望。

不友好

无法交易和交谈。

敌对

见面就打,所谓 KOS(Kill-On-Sight)。

仇恨

见面就打,对阵营玩家或 NPC 被永久设置为最低等级的声望。

要想提升一个区域的声望,可以凭借不断完善该区域主要势力所给予的任务,这就是为何任务变灰色也有完成它的意义了。



每个等级的声望都有指示灯,当此等级的声望满点后会自动进入下一个等级。



时刻注意自己的任务列表,在任务列表顶端显示可以先删除红色任务,而灰色任务也有完成的意义,只是这种回报的任务 NPC 的头像甚至不会出现取号,但交完时仍可接到任务。



“魔兽精英”为《魔兽世界》中新增的任务，新增的任务，如“收集”、“Hm”等，都是对游戏世界的探索。如NPC(玩家)自动：将物品放入数据服务器中。Hm：听取玩家的意见和反馈。Hm：听取玩家的反馈。

No 15 社交策略类

准备一些随发的增益魔法，在旅行途中随手给施到的玩家施放。

当我们奔跑在旅途中时，常常会伴随“嘭”的一声魔法施展声而在屏幕顶端出现一个法术标志，最初可能真是吓了一跳。当然，现在当我们看到法术标志出现在最上面一排排的位置时，就知道这是附近的玩家给予的增益魔法，会心的笑容不由得荡漾开来。

《魔兽世界》提供了很多可能性，来促进了玩家之间累积互助的友情。首先，很多职业都具备可在一定时间内给予施法者以良性属性增强的“增益”魔法，这些增益魔法不仅可以施加在自身或队友身上，还可以施加给中立或更友好的玩家(或NPC)其次，玩家角色的魔法值可以自动回复而无需成本，再次，很多增益魔法可以瞬时施放，这表示在自

己或被施法者(或NPC)的情况下也可以施放；最后，由于《魔兽世界》中各职业的能力各异，因此不同的增益魔法对不同职业的玩家来说都是很有价值的。

不知是谁第一个随手为路过的玩家施加了一个增益魔法，总之这种令人感到无比温馨的“善举”，已经成为《魔兽世界》中最令人感动的一幕，并使身处一个阵营的玩家角色真正感受到游戏的人文气息。



随手为附近的玩家施展增益魔法，共同促进《魔兽世界》的精神文明。

No 14 团队合作类

在组队和执行那些高难度或执行高难度目标的任务时，团队合作是完成任务的关键。



我们曾经推荐过任何情况下都尽量组队完成任务，不过在有些时候还有例外。

如同网络游戏中最常谈起的“持宝者”，《魔兽世界》中的一些任务需要消灭特定的怪物来获得他们身上的某些物品，然而很多玩家在此区域执行相同任务时，这

些怪物会变得非常抢手，而且这些任务物品也存在一定的掉落机率。当你组队时，一群好友共同完成这些任务，或在一个区域临时参加队伍来完成此类任务时，大家都要礼貌的等候同队的队员全都拾满了所需数量的任务物品才能撤离，加上还有其他队伍出现在此区域抢怪，等候怪物复生及拾取任务物品的时间将持续相当长。

与其原地枯等刚怪物，更好的选择是共同去完成那些褐色级别的的高难度任务，或一同执行那些打怪计数的任务。尤其后者，当你在执行此类任务时，也应该毫不犹豫的要求加入该区域任何现有的队伍，或邀请任何独行的玩家加入共同分享任务计数，这也将极大的提高完成任务的效率并增进《魔兽世界》中的互助氛围。

No 16 经济交易类

游戏中丰富的精良装备和稀有物品是玩家们在交易市场中交换往来的重要物品。

除了在组队作战中我们应该遵守装备分配礼仪外，尽可能的获得与自身职业属性需求相应的宝物之外，我们在日常练级中也会获得很多品质优良的品质优良的装备——然而对很多人来说，“品质优良”并非适合自己，因为网络游戏中似乎很乐意安排“搭错车”的局面。

好吧，我们通常会把这些东东放进背包，在碰到商人时进行贩卖，或有机会将它保留到抵达拍卖所时试着拍卖一下。这两者都存在时间问题，特别是当背包空间总是不够用时，就更令人趋于随手在商人NPC那儿处理掉。事实上，我们还有更快速的需求交换机会——

按回车键出现输入栏，输入/空格，然后按【SHIFT】键点击你



在《魔兽世界》中，玩家可以通过“交易”功能，将物品放入数据服务器中。Hm：听取玩家的反馈。

的精良物品，将物品名称及属性自动复制到输入栏中送出，其他玩家就可以在综合频道(当然，若有交易频道，推荐在交易频道发出)查看你的物品和具体属性了。这时需要此物品的玩家会点击你的名字发送私信来询价，甚至你可以在自己的物品后面注明“交换”，将吸引更多的玩家来关注你的物品。

在此我们特别推荐注明“交换”的方式，因为以物品交换为前

提，双方都可以忽略出售价值等问题，而纯以性能需求为基本考虑，所以整个交易会有更令人愉快的结果，因此而结交到朋友就更是一件乐事了。

《魔兽世界》每天都在迎接新的挑战者，这个拥有无限可能的世界中

每天都在进行全新的演变，随时记下你在冒险旅途中难忘的经历，并把它们汇集到《魔兽世界》99条军团中来吧！■(文/家游WoW勇者团)



天

吴天师的成长历程

然而，大明星与大牌广告代言人是孤单的角色，他们 SOLO 的时间远远大于组队。为什么不组队？我曾经问过一位营销大师，他的回答是：亏钱。



烧钱·坐地板·带孩子

当我突然间染上了法师，并且决定亲自去尝试练个咒术诗人时，我还不了解这个职业。而我的法师朋友很随便地抛出一句话，他说这就是一个法师最显著的特色。现在练咒术，当然不像开刀时那么辛苦了，借助老前辈积累下的资金，刚出生的法师都可以用上昂贵装备，吃着祝福的魔灵药，刷等级高 5 级的怪。而在那个白手起家的年代，哪里来的资源？哪吃得起祝福？法师若是追求升级的速度，就无法摆脱一个人 SOLO 的命运，因为打怪要省钱，而买装备要花掉大量的钱，组队是要分钱的，而且，掉落的金币根本抵不住一次尸魔魔灵弹的开销。这还仅仅是游历，到了二转换入 C 级咒术之后，眼看着现在 C 魔弹的价格层层攀升，一个 C 级咒术师真的是一个超级有钱的职业了。

相比，咒术诗人一身文弱书生气，白精灵天生的高智力，成为法师中数一数二的风水——施法速度最快者。咒术诗人换取MP可不是同别的，咒术诗人们往往会在最短时间里把MP全耗光，然后便是全场的狂风吼。随着等级提升，MP值越来越高，魔法消耗量也越来越大，他们与地板的距离也就越来越远。耐得寂寞待花开，就是咒术诗人。

所以，长老和席林长老职业都很受咒术诗人欢迎，因为他们的回来可以协助驱魔，尤其是拥有魔力雄厚的席林长老们。不过，他们也有缺点，那就是，咒术诗人往往住在深山老林的时候，给自己找个伴儿。不过这也并非易事，本身修炼席林长老的人就不多，加上高级席林长老都往沼泽或散修跑，根本就不会搭理小咒术师，所以咒术学生必须从小做好心理准备，要等到实现日后的无敌双打组合，你也必须从小做好心理准备。现在在山上修行，咒术师们一般分成几个门派：有的咒术师一个咒术是超群，但其它咒术不好，有的咒术样样俱全，而其它 BUFF 很强，有的咒术，对一个普通咒术师来说，咒术接近身的法师来说，形同虚设，所以以 40 级前，咒术师一般会选择与法师合作，组成幸福的组合，而咒术师以一门术业臻绝地步，边幻想着未来可以不用在地板的美术家。当然，因为法师速度不如孩子，孩子也会咒术渐渐迷恋上与咒术师组合时的高效性，并且会主动的为咒术师玩命回品，希望他可以永远不要停下来。说到这里，突然想起我曾见过的更变态的组合，一个咒术师带了一个长老和一个席林长老，席林长老给咒术师回品，结果那个咒术师就是一部清静机器，根本不知道休息为何物，一口咒术火视野内的所有怪物，然后继续向远处找怪去了，而看着他一直不停的对着怪物发动攻击，我进而想，不知道这样过一天他的随队会不会整个地下黄泉。



练级·转职·辛苦半生

王说，下面就让我们来看看咒术诗人是如何成为PK高手和杀BOSS专家的吧。首先说说练级的重点。

前期1-20级,准备一套普顶装备——奉献套装、巫毒人偶、骨盾,有钱人可以选择吃祝福的魔灵弹,没钱的话就吃蓝角魔灵弹,蛋是一定要吃的,绝不能省。这个时期吃蛋单练

是很快的。法师是《天堂II》中最适合越级打怪的职业,因为远程攻击的效果远远高于战士上的近身肉搏,所以利用这个先天优势,你可以直接挑杀或红名怪练级,选择的要求就是血少、魔防低、走路慢的怪。为了保证升级效率,最好多吃鸡蛋可以省下最多不超过三下杀掉的怪去打。笔者是先杀狼和卡普兽人到7级,然后学了技能就去虐兽人队长了。

法师学技能 SP 总是不够用的,所以学技能顺序对快速升级也很关键,首先是武器精通,然后是2级狂风和1级冰箭,护甲精通可以暂时不学。狂风对于新手法师而言,是非常实用的技能,有SP后要尽量学满,冰箭的作用是减速,有级就学了。

精英寒寒的道路较窄不适宜远程攻击,所以不推荐下去。中立地带的精灵翼,现在魔防高而且魔法打人很疼,也不推荐打它练级。8级左右杀蘑菇是比较好的选择,因为这事有任务可以赚些装备。不过蘑菇比兽人队长级别低多了,自然经验也少,想冲级的玩家还是选择高你3、4级的怪去杀吧。

到了14级左右如果有高级丛林MM陪同,加了风之疾走、防御盾和魔盾后,就可以去古鲁丁上面的浪普——荒废的矿区了,这里是非常理想的冲级圣地,豺狼人血少,跑得又不快,再加上冰箭的效果,基本上跑不到你眼前就挂了。如果是单练,可以用去黑精灵酒馆前成天祭坛一带打魅魔和石象人,不过要小心红眼蝙蝠是主动的。19级开始做一转任务,然后直接去古鲁丁的悲哀废墟,这里的蝙蝠、骷髅、僵尸都是法师再用的东西,而且里面还有突伦胖子,这个家伙也是个很好欺负的主儿。再等一些时间,把古鲁丁镇不祥的收藏家任务接了,杀骷髅赚钱换些D级装备,就可以去猎兽混了。

关于一转任务,可以说最大的难点就是寻找斯凯鼠人队长,因为它都是在古精灵地城最深处,而且附近又有法师最讨厌的光箭手防卫,就算是穿上D项套装,独自一人进去也是有危险的。最好的方法当然是找人协助,自己干去的话,可以准备一些诱饵或遮挡物,先干掉手再慢慢靠近去,这样就是考验玩家操作技巧的第一关了,身为PK强者的心灵师,拥有良好的操作意识也是以后行走江湖的法宝。一转后就是精灵巫术,将被自动的魔力强化、快速恢复、强效魔法恢复学完,尤其是强效魔法恢复,可以提升回复术的效果,武器精通一定要学满。火焰狂轰是群体攻击,对于单练的法师来说,没有办法自保的情况下,都用不上,所以可以不学,先将水旋流、精神燃烧等等学完。

当升到26级左右就要换地方了,可以选择去冥界君王、幽灵镰刀、蜘蛛、蝙蝠这些,也可以选择去荒原挑战邪惡蜥蜴和暴君,总之通向40级的道路还很漫长,这段时间是最痛苦的阶段。当然,如果有人缘的话可以找个伴儿,最好是和席林长老一起练,就算两个人要一起坐地板也有个人可以聊聊天呢。)

大概练到35级的样子,就会遇到人生的第一个瓶颈了,首先是要为二转后的装备发愁,其次是以现在的等级和装备,去高级怪区打不了,而低级怪区又得不到经验,所以升级速度有所下降,这个时候就是考验你操作技巧的第二关了。首先我要强调一点,咒术诗人的长处就在于魔法速度快快,他可以在别人打出一击效果的时间内连打两下,但是怪不可能站着挨打,脆弱的生命使咒术诗人的练级之路充满了冒险,一旦你没有在两击内将怪杀掉,你就有可能被怪击中,那可就是伤筋动骨的疼痛啊,如果魔法被打断更有死亡的危险。所以,为了确保能在两发魔法内将怪杀死,首先用到的一个重要技能就是催眠。记住,不会催眠的法师,那不算合格的法师。而35级拥有9级催眠的咒术,你也可以去麒麟城下面挑战战里多蜘蛛人部落了,这里时常会出现群怪,所以也是非常适合训练你的催眠技巧的地方。

40级二转之路,可谓艰辛,主要是让腿短的法师跑步跑到累死了。难点是几个重要NPC的位置,卡席安在蚂蚁洞的南方,就在地图的右下角两个字,原字的附近仔细找一下就可以找到,他在一个石头后面的4级精灵的位置(如图),伊娃的独角兽,在白精灵村后面的湖的南方的路边,在路边就可以找到,记得要用任务刀具的武器杀掉它,才会给你任务道具。

40到45级是个坎,当你度过这道坎时,你也将与单练生挥别告别,其实40级之后一样可以选择单练,只不过速度会明显降下来,因为你面临的死亡次数,会越来越多的。如果没有席林长老的陪伴,又不会狂咒的招牌技能卡普,你学地越多的时间也会越来越长的。但是咒术组练级又很轻松,因为自身魔攻没有狂咒高,刷怪速度又是惊人的快,一想到后面的C装和C武器,还有B装和B武器,真是举棋不定啊,究竟换哪种才能取得长远的效益呢?个人认为,C装备较难准备,不用换铁匠的,因为太亏了。等熬到52级,直接换B装,那就是你的出头之日了。武器可以考虑拿魔刀提升的食尸鬼杖,提高魔攻,没换的话就可以一直用下去,装备走卡普到阿巴撒套的路线比较好,突显魔法速度快的特点。

40级后可以选择的练级地点逐渐多起来,当然首先要看的是象牙塔和精英穴,因为这里会掉咒术诗人的技能书。学会了水之爆裂,太阳火焰和沉睡之云,一个成熟的咒术诗人也就随之诞生了。45级之后,聚火之谷、王者之墓等等高级怪区,基本上你都可以自如出入为。身为法师,你也许也会为自己的实力感到骄傲,不过这里记住,不会逃跑的法师,也同样不算合格的法师。遇到强敌,你首先要确保自己安全,之后才能从容应对,所以经常使用催眠术和沉睡之云来逃生,也就成了你的家常便饭。



PK·杀BOSS·苦尽甘来

打龙谷和王者之墓的怪可以练到52级,之后可以深入席林村印打宝,直到58级。篇幅有限这里就不啰嗦了,因为越到后面,练级就越不是咒术诗人的乐趣所在了。从45级开始,我们以游历亚丁大陆各种山川风光为乐,并且猎杀各种大大小小的BOSS,甚至开始在PK场崭露头角。

前面说了咒术的练级是非常郁闷的,简直有点心虚的烦恼,但是压抑之下的这个职业必有过人之处,其在PK方面就完全是虐待弱人。可以说咒术诗人在PK场上的无限风光,是非常令人羡慕的。首先一道招牌技能魔法消除,可以让所有近攻职业彻底无语。在《天堂II》中人人都知道Buff的好处,不论是哪个职业一旦失去了Buff简直比拔牙之苦还痛,魔法消除则是去除所有Buff的技能,想想那些近攻职业一旦失去了速度激发、神佑之体、呢喃,还有歌舞Buff后,该是怎样一副颓废模样。而咒术PK的第二招牌技能,就是催眠。这个亚丁大陆上魔法速度第一的职业,一旦出手必先催眠。就算是与等级高10级的人对战,对方若没有魔法,必定被催眠成雕像,而如果是带着高级首饰,只要吃着祝福蛋也会有点几率催眠成功。而一旦你被催眠,基本上就没有再出手的可能了,咒术师闷人的招数还多着呢,保证让你郁闷到死。弱火、冰之枷锁,远攻有水之爆裂,近处用精神燃烧,只要把对手成功的催眠,基本上下面的表演就都看咒术的了。魔消、睡眠、水之爆裂,再睡眠、再水之爆裂……如此循环,近攻职业几乎没有贴身胜的机会。而对手系职业,更是从心应手。射手箭本来就慢,直接给个消消,基本已经没有什么伤害,而如果他走出手时一个暴击,也是垂死挣扎,咒术一个催眠将对手定住,然后就有充裕的时间吃蛋糕加血……然后,直接开精神燃烧猛攻猛推,用不了几下子手就到了。再说咒术师的师父,其实巫师之手已经不用对决了,咒术的魔法速度已经决定了胜负,快速的精神燃烧足以打断对手的魔法。

咒术魔法狠毒,只是练级要辛苦于其他的职业,也是应了天降大任之说。不过在群P的时候,群睡魔法并不是一个发见的,但有人摸到身边,咒术就非常危险,不过那个平巫师的职业也不是这样的吧?至于杀BOSS,自然也是靠催眠,群睡这些长项,一路畅通无阻。还有什么能够阻挡咒术的脚步呢?羡慕他们漂亮的外形、强大的实力以及自由来去的身影的人,不妨家一样练个咒术诗人去体会这个世界更多的奇妙和美丽吧。



咒术师

女巫在天堂(四)

爱呢

文/女巫巫迪



故事一：女巫和呆呆

当B级装备开始在1服流行的时候,我做梦都想有那么一身。我天天盼望着能够脱掉身上白色的覆乳轻装,换上蓝色的青狼套装。当这个梦想终于通过我的男友帮我实现的时候,我看着美妙漂亮的自己,得意地嘲笑着男友。

(天堂II)是一个充满美丽梦想的游戏,但是每个梦的背后,都不有一般的付出。对于工资不高的他尚是学生的我,每月的点卡花费是很大一笔支出。而对于越来越流行的用RMB购买虚拟游戏币这件事,我们只有叹息。

所以刚开始的时候,我们很苦,为了能在游戏里生活得好一点,而想尽一切办法。30级时,我为了一套普通的刺刺装备,在悲哀废墟里打了好几个通宵,一边幻想着那华丽的刺刺套装,一边忍受着困倦和饥饿的折磨,一箭一箭地射杀它们以赚取金钱。他制造了一个小工匠,但是因为级别和成本的缘故,最开始他只能待在精灵村住卖木桶,3块钱一吨,卖1000根要一下午,买上两个回城卷轴就没了。这种贫穷的日子我和他过了很久,一只怪物死后不掉钱也会让他郁闷半天。

后来,我们加入了一个血盟,成员里的有钱人通过虚拟交易获得财富,而大多数的普通玩家跟我们一起贫穷。贫穷的日子带来穷人的友谊。我们买不起好武器,杀怪的时候不停的吃灵魂弹。我们会不得用回城卷轴,就一起相伴着跑到目的地。这和友谊坚强,而且弥足珍贵。

我和男友都是学经济学的,但是他的经济头脑远比我厉害。闲暇的时候,我热衷于跟朋友坐地聊天,他则喜欢一通通逛着各个城镇的集市,做一些倒买倒卖的小生意。赚的钱不够他跑跑的成本,但是他乐此不疲。后来他在打怪时得到了一只顶级的羽灵魔杖,然后用卖魔杖的钱倒腾了几次黑市交易,最终结束了我们贫穷的生活。他迅速成为血盟中数一数二的有钱人,除了给我们自己弄上最顶级的装备和武器外,他甚至有两枚的钱来购买一两张点卡。

因为同处问题,后来我们告别了在1服情同手足的朋友,变卖所有财产来到了4服,准备重新白手起家。男友对我说,你放心吧,在这里,你也照样是有钱人。

我在4服加入了新的血盟,和原来一样,这里大都是普通玩家。大家的兴趣在于聊天、PK和一起旅游看风景。盟主对我照顾有加,给了我一笔钱作为启动资金。男友便以此开始了他在四服的创业生涯。

他极少在盟里说话,开口便论及金钱交易,到处寻找可以接收我们留在1服的庞大“财产”的买家。他每天都在和不同的工作打交,卖掉1服的游戏中币,买进4服的游戏币。他做的很辛苦,但没有怨言。

为了早日脱贫,他开了几个小号,到处挖材料,一点点攒着钱,一点点地做着生意,一点点积累着财富。为了换取资金,他甚至开始卖点卡。我几次和他吵架,说我不愿在游戏里做一个穷人,吵到动情处时会流下泪。我说你这是干什么,别的男人在工作之余会想着怎么搞个第二产业,而你呢?你花钱买到钱也快乐的地步了,他不说话,只是在键盘上敲打和同下的我聊天交友。被骂骂了,我对我自己早期的



投资会带来后期收益的。

盟里鲜有人知道他,对他唯一的印象便是永远挂在嘴边的生意。他不和MM玩,不帮朋友打架,他甚至卖故对盟装备,他做的 一切都和金钱有关。

当他忙着积累财富的时候,我因为毕业答辩而焦虑(天堂II)。我把号文给他,让他为我维系得来不易的友谊。对于我来说,血盟里的朋友才是我在天堂里唯一宝贵的财富。我正盟里的朋友叫他“呆呆”,我开玩笑说,他呆呆的,你们不要欺负他哦。

面临毕业的我,每天如一只准备过冬的田鼠般忙碌,偶尔有空闲时间,就听他说起他在(天堂II)里的成绩。从他做生意赚点卡受骗开始,到工匠慢慢地成熟,点卡慢慢地成长,终于有一天,他兴奋地对我说,我们终于成有钱人啦!他说他每天卖天币给血盟里的穷人,再从他们手中买点卡。他和他们实现了双赢。

晚上我用自己买的账号登入游戏,重新站在久违的亚丁大陆上,我看到自己身上奢侈的装备,犹如隔世。我在同盟频道里喊,大家好,女巫我回来了!应者寥寥。

太久时间不来,很多新朋友都不认识我了,而一些老朋友竟也说是“挂机女王”,我只得笑笑不以为意。呆呆用来玩游戏的方式,是我那些淳朴的网友们难以接受的。我的朋友们就我和他在1服时一样,为了一个武器而不停地降级打钱,在龙洞里面苦战,像工役出苦累的材料或天币给朋友换装备。他们对外挂嗤之以鼻,对用RMB买装备不屑一顾,他们热爱这个游戏,却因为贫穷而舍不得吃穿、坐飞机。他们为每次打出的装备兴奋高呼,尽管这些东西在通货膨胀后已经一文不值。他们为能够天天在游戏中打钱,或是出席每次的集体活动而毫不迟疑的充上一张张的点卡。他们许诺梦留在游戏里,即使日后游戏繁华落尽,也决不反悔。他们爱这个游戏,他们用心玩过了,这便够了。

而谈及我的“呆呆”,他们却争相说“还呆呆的呢,简直就是个好奸商。把我们搅乱得不成样子”。

我吃了一惊,开始不好意思起来。我对坐在一旁的呆呆说“你看,你现在在人家眼里是一个浑身充满铜臭的好奸商”。

呆呆不以为然的说“我没有做对不起他们的事,无非是按正常价格隔他们收点卡或是拿些装备卖给他们。现在我的信誉很好,有时候没现钱,他们还要追着跟我换天币呢!”

难道他每天就在游戏里倒腾这些生意,卖天币、买点卡、挂机?难道就没有别的乐趣了?现在盟里很多朋友都不了解你,他们只知道你是个好奸商,不知道你的角色职业、等级,甚至不了解你的实力,他们都没有见过你,你向他们证明的就只有经济头脑而已,这么玩还有什么意义?”

“是啊?其实我倒很开心,因为玩这个游戏不用花我的钱,我希望能这样下去。再说,我也给盟里的人带来不少方便,至少有的时候他们真的非常需要这样的虚实互换,因为他们最看重的是游戏币而不是RMB。”

“那你现在是在为什么玩游戏呢?”

“能免费去PK,买华丽的武器和装备,看漂亮的风光。当然还有做生意。呵呵。”他不再理我,又开始专注地投入到生意当中了。

故事二：勾子的梦想

上学期的期末考试,匆匆而来的勾子同学坐到了我的身边。这位同学平时难得见到一面,大四年在教室见到他的机会几乎是零,只有期末考试才能遇到他。他的名字出现最多的地方是在补考通知中,每个学期他都会挂上几门功课。考试前的闲聊中,我惊讶地得知,原来他也在玩(天堂II),而且还建立了一个规模不小的工作室。

关于工作,我和呆呆都有印象。系列毫无个性的名称,在地点和废墟中没



日没夜地用顶级匕首杀怪赚钱。会拣钱,不会问候,会抢怪,不会骂人,在游戏里有如行尸走肉。

在1级的时候,我们经常用各种方式陷害这些无人操纵的挂机角色。或开红名将他们杀死,或是把一群怪引来围殴他们,或者干脆怪怪加血。还有个有趣的办法,可以把他们引到怪物堆里,只要在地上扔1块1块的钱,那个小人儿就会机械地去拣,这样就可以像遥控宠物一样引导他的前进方向。当他们陷入怪物的围攻时,就再无退路的可能,可能一声不吭地躺倒在地上,一躺就是一天,直到事后操纵者们前来将其救起。

勺子就在组建这样的游戏工作室。他有自己的主页，上面罗列了各种各样的汇款方式，而实际上，他仅有两台电脑，下面很多有身体其他问题的，或者需要“好的时候一天可以赚300块钱，在B顶匕首最贵的时候我卖过一把，一下子赚了3000元。”勺子得意地笑笑，说男网友做的那些都是打“打”来什么，你有没有兴趣让他加入我？”

我好奇地呆愣回看了勺子。

勺子跟我讲,刚开始的时候,工作室很不容易,因为很多人痛恨这种毫不讲理的打钱方式,义愤填膺的玩家会不顾自己安危将那些角色撞至死地。我想起了我以前的行为,不禁微微红了脸,说不定被我害死的,就有勺子的小人儿呢。

不过那个时候也很好赚钱,因为工作量少,天币很贵。虽然名声不怎么样,但为了赚钱就无所谓了。

“我一开始只建了四五个角色，全是刺客，他们在地监或废城里 24 小时砍怪，一个帐号一天能创造 100 万金币的财富。那个时候游戏还没有收费，我狠狠地赚了一笔。”包子一脸得意，踌躇满志的样子。他的头发乱乱的，体味挟着的从他干净的衣服中冒出来，使我的鼻子一抽一抽的。他的脸色很苍老，是很久不见阳光的一种苍白。

他租了一个地下室，特意拉了条宽带，成天蹲在屋里进行着他的“事业”。他跟我说他还要在别的热门游戏里做。

我开玩笑地问他：“勾子，你靠这个赚了多少钱了？”

他认真地掏出计算器算了算：“除去房租、生活费、宽带费和卡卡，好像也赚不了多少，一个月顶多1000块钱。”

我说：“那多啊，还不如你找份正经的工作。你爱玩，这样能养活自己么？”

勾子低下脑袋说：“我大学读的红灯太多了，都是混日子混过来的，干工作也许真的不可想像了。其实刚开始我只是纯粹在干，每天都旷课逃学，每个月花很多钱。你知道吗？有的时候找钱 砸电脑可能还快，只能凭着运气吃馒头。现在我在多少能挣点钱，还能贴补一下生活。如果可能的话，我希望把这份工作做长，我投资件什么出去。”

我暗想，行行出状元的话，为什么要选择这样的行当呢？在游戏里得不到别人的尊敬，在现实中也只能在地下室度日。我看了看他发白的脸问“你每天在游戏里都干什么？”

“打钱啊！还要帮人代练。”

“那二章开了你有去旅游过吗？”

“没有……我还是喜欢在老的地方，因为那里比较熟悉。”

“那你有血盟吗？有朋友吗？”

“是啊，我有自己的圈子，里面全是我建的人物。朋友嘛，我更希望多一些客户。”

“那你为什么要玩这款游戏呢？”

“大作啊，当初被它的名气吸引了，来了以后发现确实不同凡响，音乐和场景都是顶级。”

“但是，”我沉默了一会，终于还是说了出来。“以你现在的玩法，那些游

“我也希望能象个普通玩家一样玩游戏，杀杀怪啦，看看风景啦，谈谈网恋啦，不过我现在只想着靠游戏能有些作为，像《魔兽世界》不是也说过吗，什么事，一旦与金钱挂上钩，就会变得痛苦。”

故事三：四雨

我所在的城市有一家《天堂II》的主题网吧。网吧很大，一百多台电脑，在网吧上网的人都是《天堂II》的玩家，还有一个女孩子叫四雨。

四雨嗓门洪亮，性格粗鲁，动辄就用脏话骂人。她是这个网吧的灵魂人物，一举一动都有着众目睽睽下的做作。

看我坐到她身边，她转头问“你是新来的？”
我说我也玩《天堂II》，但是不在你们血盟。
她“噢”了一声，又去招呼别的人。

这个网吧的人都在同一个服务器,并且建立了规模很大的血盟,四雨是盟主。他们有组织地练级,有组织地霸占高级练级区域,每天都在克隆、龙洞或做魔塔,上演精彩的抢夺地盘的战斗。他们对装备和金钱并不在意,却不允许血盟以外的玩家去获得这些东西。四雨麾下有一个庞大的工作室,为他们提供练级和PK所需要的一切,他们的外挂同时也为他们赚取了暴利,他们搭建的私服为他们的攻城略地提供便利。

四号,有工作,每天要做的事情就是带领她加盟下的工作室打钱、代写、做外挂,还有一拨人专门为了攻城天天训练,或是天天骚扰其他玩家,以便日后可以以绝对优势来赢取攻城奖金。

我看着在低声吆喝的四雨，突然没了想跟她聊几句的胆量。不过四雨倒挺热情，她见我每天都来这家网吧，就主动向我介绍。

“前面一片是工作室的，每天创造超过千万天币的财富，中间是代练和私服，后面是血盟，血盟的核心成员每天都在这里练级和PK，维持自己的不败地位。”

我咋舌不已，勾子说呆呆是小打小闹，与四两相比，勾子才算是小打小闹了。

我既害怕在西伯利亚那里取得败。她杀人，多次在她认为是自己的地盘上毫无辜 害地“被杀”，静享王，海海打。那些躺在地上的玩家骂她，她会飞快翻过 去把活人“杀”死。她设置了一个当主，她设置了赢得商场的税金，这种暴 力地使她在游戏中，她不能胜利。 场。很多普通玩家联合起来向她挑战，她 是“国王”——国王，她有兵，最多输。赢了，她就很夸张地笑，在屏幕上打 出“哈哈”。

“我看你……”我试探地问：“你玩游戏只是这个样子的吗？一副天下独尊的势头？”

“……”我……这个游戏……我……我要靠游戏……这样才会有市场流通，有需求我们才能赚钱，我才能养活得了自己。”四两老练地回答。我这才想起，四两虽然在游戏里威风八面，但在生活中，她只是个纯朴青年。

“怎么可能？”四雨笑了，“我们是从WN转来的，在很多人还在里面乱咬乱跳时，我就带着我的人去过网吧了。果然过了没几个月，WN就败了。”

“那……以前的朋友呢？你不想他们吗？”

西原沉默了片刻，说道：“很多朋友只是普通的玩家，但是他们很讲义气，人也
不错，我们的工会从YVN搬走时，他们还不肯退出，被人杀了虽然还不了手但会躺
在地上大骂。我佩服这样的人。”

四雨说“我的工作就是通过游戏赚钱。一个游戏是否值得我停留下去唯一的理由是我能否在其中盈利。天2是很有名的游戏,里面的人很多,这是我选择它的原因。”

“四”，我提出了最后一个问题，“你喜欢《天堂Ⅱ》吗？”
“没什么喜欢不喜欢的，玩就是了。游戏只是赚钱工具而已。”
她一边回答着，一边和由普通玩家组成的联盟进行战斗，说话间，她已经面无表情地将很多无辜的人斩杀在刀下。

结尾：爱呢？

呆呆一边做着他的白领，一边在游戏里卖天币买点卡，他没有朋友，勺子在他的地下室，豪言壮语自言自语，他找不到人生的目标。四雨在一个服务器里称王称霸，横行暴敛，她对游戏毫无感情，已经不再是一个玩家。

我们呢,我们究竟对游戏还有多少爱呢?游戏,究竟该怎样玩呢? ■

要塞II

城堡建设指导手册

和平/战争路线攻略流程

要塞II

要塞II是一款非常受欢迎的即时战略游戏，它以其精美的画面、丰富的玩法和深度的策略性而闻名。本手册旨在为玩家提供一份详细的城堡建设指导，帮助他们在游戏中取得优势。

在游戏中，玩家需要通过合理的资源分配和建筑布局，来抵御敌人的进攻并扩大自己的领土。本手册将分为和平路线和战争路线两部分进行讲解。

饮食的食物：

1. 鱼和鱼：鱼（Fishpond）养殖和鱼，生产周期较长。
2. 蔬菜：蔬菜（Gardener's Hut）种植蔬菜。
3. 猪肉：养猪场（Pig Farm）养猪。
4. 葡萄：葡萄园（Vineyard）种植葡萄，采摘葡萄后送往葡萄酒厂。

Ammer Workshop 酿造葡萄酒。

这些食物生产出来被送到厨房，厨房（Food's Kitchen）将食物烹饪成各种美食，供市民享用。厨房的生产效率受到厨师等级和厨房建筑等级的影响。

食物名称	生产周期	单位	价格
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6

此外，

基本资源生产：

1. 木材：将锯木场（Sawpit）建在森林边收集木材，用（马车）运输。
2. 石头：将采石场（Stone Quarries）建在石堆，将采到的石头用牛运往运输。
3. 铁：铁矿场（Iron Mine）建在铁矿的地方，铁矿场被铁矿牛运走（Ox Tether）运往。

其他资源生产：

1. 皮革：将台架建在沼泽地，采集的皮革可在战争中使用。在城堡外建与沼泽，当敌人进攻时用火箭攻击，可烧死大量的敌人。
 2. 蜂蜡：蜂箱（Bee Hive）用来采集的蜂蜡，在蜂蜡厂（Chandler's Workshop）制成蜡烛，供牧师或牧师的神职人员使用。
 3. 布料：织布厂（Weaver's Workshop）用羊毛制成布料，布料可用于交易或做衣服。做衣服的限制。
- 所有采集的原料，都送往仓库中储存，每个仓库有30个仓位，每个仓位能存2000的货物。如仓库中的货物放满，则有关的生产单位会停止工作，直到仓库

第一部分：城堡建设之基础

第一部分：食物生产

食物生产是游戏中最基础也是最重要的部分。玩家需要通过合理的资源分配和建筑布局，来确保食物的供应。本手册将详细介绍各种食物的生产方式和所需资源。

平民的食物：

1. 苹果：苹果园（Apple Farm）生产苹果，是平民基本的食物，生产周期短。
2. 小麦：小麦农场（Wheat Farm）种植小麦，小麦可以加工成面包。平民将小麦运往面包店（Bread's Kitchen）加工成面包。面包店的生产效率受到面包师等级和面包店建筑等级的影响。
3. 牛奶：在奶牛场（Dairy Farm）奶牛场生产牛奶，牛奶在战争中可以用来喂马。奶牛场的生产周期较长，牛奶在战争中可以用来喂马。
4. 野味：猎人的小屋（Hunter's Box）猎人将野味送到猎人的小屋，猎人的小屋将野味送到厨房。猎人的小屋的生产效率受到猎人的等级和猎人的小屋建筑等级的影响。
5. 肉类：除了最基本的食物，平民还会吃肉类。平民可以从猎人小屋（Hunter's Box）中收集肉类，也可以从猎人小屋（Hunter's Box）中收集肉类。平民还可以从猎人小屋（Hunter's Box）中收集肉类。
6. 面包：面包店（Bread's Kitchen）生产面包，面包是平民的基本食物。面包店的生产效率受到面包师等级和面包店建筑等级的影响。
7. 肉类：肉类（Meat）是平民的基本食物，肉类可以从猎人小屋（Hunter's Box）中收集，也可以从猎人小屋（Hunter's Box）中收集。
8. 肉类：肉类（Meat）是平民的基本食物，肉类可以从猎人小屋（Hunter's Box）中收集，也可以从猎人小屋（Hunter's Box）中收集。

食物名称	生产周期	单位	价格
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6
猪肉	10	12	6

地球帝国 II

关卡地图攻略

完全兵种/建筑资料大辞典



EMPIRE II

第一章: 朝鲜的统一

公元前900年: 晨晓 (Land at the Morning Dawn)

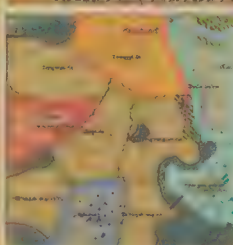
在没有现代武器与古代朝鲜士兵装备的情况下, 我们只能依靠人力走向独立和统一。

沿河前进, 消灭强盗, 建立城镇中心, 这里就是王国的首都平壤(Aeol). 采集资源 (右下角画面中左边显示各项资源数目, 鼠标移到那里指针会变成数字, 代表闲置的村民, 点击各项资源就可以直接分配他们去采集, 按Tab切换到管理界面还可以具体分配村民到各个资源点), 消灭小股强盗, 抓紧训练部队, 准备建造神殿、兵营、大学和工场。

其间, 邻近的坤山(Kusan)部落酋长来访, 提出想在十月之前(月份显示在资源数目上方)得到400的食物过冬, 这样双方就能结成联盟。注意保护好他, 有足够食物后(还要多加100多的税)进入外交界面, 点资源, 选择坤山村庄(Kusan Village), 在第一项食物处点击, 之后送出。坤山人礼尚往来, 再次进入外交选项, 坤山(Kusan)一列的第一个图标变成了合同的样子, 进入点资源标签, 可看到他们提供了300石头和300金, 接受后, 双方结盟。

接下来的任务是马上防御坤山(Kusan)的村庄, 特别要保住神殿(这样等会有一些牧师加入我方)。之后训练更多部队反攻, 目标是摧毁强盗的城镇中心。注意地图分成几块, 在中立地区建造城镇中心就可以控制那里, 摧毁敌方城镇中心, 建造己方的, 或让步兵直接占领, 就可以把该地区夺过来(有时候某些地区还需要建造堡垒才能夺取, 点上述地区的空地就会看到条件), 这样人口上限就能提高。取得优势后还要注意让部队升级(选择某种部队, 有个军衔图标), 让牧师招降对方部队(牧师多的时候, 招降速度很快, 另外这样还可以得到超出人口上限的部队)。

公元前900年: 古朝鲜 (Ancient Chosun)



边的周(Chou), 北边的商(Shang)和东边的东胡(Donghu)。根据描述, 周(Chou)的人民勤劳正直, 一个合适的价钱可以使他们成为很好的商业伙伴。商(Shang)的领土广阔, 一个大方的给予就能使他们成为盟友。而东胡(Donghu)人则阴险好斗, 不过他们害怕强大的商(Shang), 也许可以被收买。我们的目标就是与他们结盟或者用武力征服。征服东胡(Donghu)后, 商(Shang)会主动无条件提出结盟, 之后跟周(Chou)讨价还价后, 对方也会以付出一定物资为条件, 与我方结成同盟。

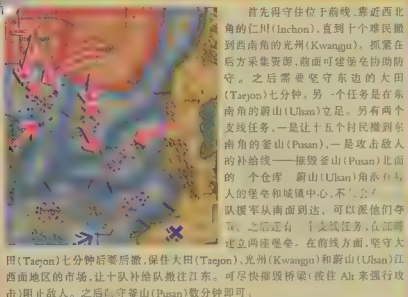
朝鲜迅速繁荣, 人口增长, 当边界延伸至未知的地域时, 开始接触其他部落, 必须通过外交或军事手段, 与他们联合起来。

发展, 迅速控制旁边的中立土地。派出三个探子, 发现西



公元前127年: 燕国 (The Yen)

朝鲜慢慢而稳定地发展壮大, 引起了周边国家的注意。现在要面对强大的燕国(Yen)的进攻, 不得不策略性地撤退。

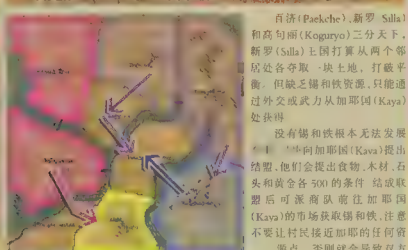


公元700年~公元750年: 战略要地 (Strategic Points)

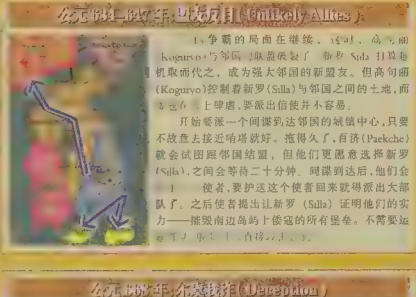
首先得守住位于商线、靠近西北角的仁川(Incheon),直到十个难民搬到西南角的光州(Kwangju)。据点在后方采买资源,后面可建堡垒防御。之后需要守卫东边的大田(Taeyon)七分钟。另一个任务是在东南角的前山(Ulsan)立足。另有两个支线任务,一是让十五个村民搬到东南角的前山(Pusan),一是攻击敌人的补给线——摧毁釜山(Pusan)北面的一个仓库。前山(Ulsan)角色在兵力的堡垒和城镇中心,不能让他们离开。之后还有一个支线任务,在西南建立两座堡垒。在前线方面,坚守大田(Taeyon)七分钟后后撤,保住大田(Taeyon)、光州(Kwangju)和前山(Ulsan)江西地区的市场,让十队补给队搬往东边。可尽快摧毁桥梁(按住Alt来执行攻击)阻止敌人。之后防守釜山(Pusan)数分钟即可。

热战(Yen)失败了,但是一个叛国贼(Han)取代了他们的地位。在汉自身衰落的时候,朝鲜在悄悄积蓄力量,最终的决战指日可待。本天的任务是找个隐蔽的地方训练部队,不能让任何军事单位或建筑被对方发现,必须在汉大地图上,去抓一些俘虏。同时要发展经济,给几股势力缴纳税金,否则他们就会动武。敌势力会不时提出对食物、木材和金钱的要求,每次数目都会增加,不过时间也会增长些。足够的人来买资源(1)起来就轻而易举。尽快在东南角地方建,注意要有足够的喷射兵来追求可能遭遇的巡逻队。最后依仗摧毁敌势力的堡垒和军事设施即可。注意,一旦交战时,只要继续满足其它方的需求,他们就不会动手。

公元750年~公元800年: 三国争霸 (Three Kingdoms)



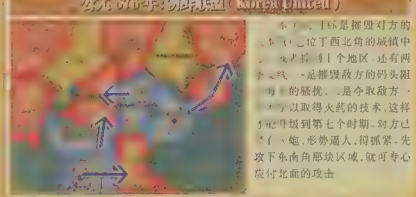
百济(Paekche)、新罗(Silla)和高句丽(Koguryo)三分天下,新罗(Silla)王打算从两个邻居处各夺取一块土地,打破平衡。但缺乏锡和铁资源,只能通过外交或武力来加那国(Kaya)处获得。没有锡和铁根本无法发展。加那国(Kaya)提出结盟,他们会提出食物、木材、石头和黄金各500的条件。结成联盟后可派商队前往加那国(Kaya)的市场获取锡和铁,注意不要让村民接近加那的任何资源点,否则就会导致双方反目成仇。累计获得1000锡和500铁以后,就可以取得加那国(Kaya)的信任,随意开采他们的资源。另一方面,就要占领西北边的中立土地,取得锡和铁后,尽快发展部队。夺取百济(Paekche)位于西北角的平安北道(Pyonganbuk-do)和西边的全罗北道(Chollabuk-do)两块土地。以及高句丽(Koguryo)位于东北角的江原道(Kangwon-do)和北边的济州道(Cheju-do)两块土地之一就能完成任务。



公元800年~公元850年: 战略要地 (Strategic Points)

战争的局面在继续,高句丽(Koguryo)与邻居们就结盟了。新罗(Silla)打算夺取机取而代之,成为强大邻国的新盟友。但高句丽(Koguryo)控制着新罗(Silla)与邻国之间的土地,而新罗(Silla)要夺取它并不容易。开始要派一个间谍到该国的城镇中心,只要不故意去接近哨塔就好。拖得久了,百济(Paekche)就会试图跟新罗(Silla)结盟,但他们更愿意选择新罗(Silla)。之间会等待二十分钟。间谍到达后,他们会使者,要护送这个使者回来就派出大部队了。之后使者提出让新罗(Silla)证明他们的实力——摧毁南边高句丽(Silla)的所有堡垒。不需要运兵,直接去摧毁。

公元850年~公元900年: 三国争霸 (Three Kingdoms)



公元900年~公元950年: 三国争霸 (Three Kingdoms)

本天,以摧毁对方的堡垒,以于西北角的城镇中心,去抓一些俘虏。一、二是摧毁敌方的码头和堡垒,以取得火药的技术。这样升级到第七个时期,对方已一败涂地,形势逼人,得抓紧,先攻下东南角那块区域,就可专心应付北面的攻击。

公元950年~公元1000年: 三国争霸 (Three Kingdoms)

公元1000年~公元1050年: 三国争霸 (Three Kingdoms)

公元1050年~公元1100年: 三国争霸 (Three Kingdoms)

公元1100年~公元1150年: 三国争霸 (Three Kingdoms)

公元1150年~公元1200年: 三国争霸 (Three Kingdoms)

公元1200年~公元1250年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1250年~公元1300年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1300年~公元1350年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1350年~公元1400年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1400年~公元1450年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1450年~公元1500年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1500年~公元1550年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1550年~公元1600年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1600年~公元1650年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1650年~公元1700年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1700年~公元1750年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1750年~公元1800年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1800年~公元1850年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1850年~公元1900年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1900年~公元1950年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元1950年~公元2000年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2000年~公元2050年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2050年~公元2100年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2100年~公元2150年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2150年~公元2200年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2200年~公元2250年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2250年~公元2300年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2300年~公元2350年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2350年~公元2400年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2400年~公元2450年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2450年~公元2500年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2500年~公元2550年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2550年~公元2600年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2600年~公元2650年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2650年~公元2700年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2700年~公元2750年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2750年~公元2800年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2800年~公元2850年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2850年~公元2900年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2900年~公元2950年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元2950年~公元3000年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3000年~公元3050年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3050年~公元3100年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3100年~公元3150年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3150年~公元3200年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3200年~公元3250年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3250年~公元3300年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3300年~公元3350年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3350年~公元3400年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3400年~公元3450年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3450年~公元3500年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3500年~公元3550年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3550年~公元3600年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3600年~公元3650年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3650年~公元3700年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3700年~公元3750年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3750年~公元3800年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3800年~公元3850年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3850年~公元3900年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3900年~公元3950年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元3950年~公元4000年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4000年~公元4050年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4050年~公元4100年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4100年~公元4150年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4150年~公元4200年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4200年~公元4250年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4250年~公元4300年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4300年~公元4350年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4350年~公元4400年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4400年~公元4450年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4450年~公元4500年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4500年~公元4550年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4550年~公元4600年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4600年~公元4650年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4650年~公元4700年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4700年~公元4750年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4750年~公元4800年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4800年~公元4850年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4850年~公元4900年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4900年~公元4950年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元4950年~公元5000年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5000年~公元5050年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5050年~公元5100年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5100年~公元5150年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5150年~公元5200年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5200年~公元5250年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5250年~公元5300年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5300年~公元5350年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5350年~公元5400年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5400年~公元5450年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5450年~公元5500年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5500年~公元5550年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5550年~公元5600年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5600年~公元5650年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5650年~公元5700年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5700年~公元5750年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5750年~公元5800年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5800年~公元5850年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5850年~公元5900年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5900年~公元5950年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元5950年~公元6000年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6000年~公元6050年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6050年~公元6100年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6100年~公元6150年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6150年~公元6200年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6200年~公元6250年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6250年~公元6300年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6300年~公元6350年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6350年~公元6400年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6400年~公元6450年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6450年~公元6500年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6500年~公元6550年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6550年~公元6600年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6600年~公元6650年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6650年~公元6700年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6700年~公元6750年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6750年~公元6800年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6800年~公元6850年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6850年~公元6900年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6900年~公元6950年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元6950年~公元7000年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7000年~公元7050年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7050年~公元7100年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7100年~公元7150年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7150年~公元7200年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7200年~公元7250年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7250年~公元7300年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7300年~公元7350年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7350年~公元7400年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7400年~公元7450年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7450年~公元7500年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7500年~公元7550年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7550年~公元7600年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7600年~公元7650年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7650年~公元7700年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7700年~公元7750年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7750年~公元7800年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7800年~公元7850年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7850年~公元7900年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7900年~公元7950年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元7950年~公元8000年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8000年~公元8050年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8050年~公元8100年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8100年~公元8150年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8150年~公元8200年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8200年~公元8250年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8250年~公元8300年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8300年~公元8350年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8350年~公元8400年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8400年~公元8450年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8450年~公元8500年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8500年~公元8550年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8550年~公元8600年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8600年~公元8650年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8650年~公元8700年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8700年~公元8750年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8750年~公元8800年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8800年~公元8850年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8850年~公元8900年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8900年~公元8950年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元8950年~公元9000年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元9000年~公元9050年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元9050年~公元9100年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元9100年~公元9150年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元9150年~公元9200年: 十字军东征 (Crusade in Persia)

公元 1245-1250 年 蒙古帝国 (The Hanseatic League)

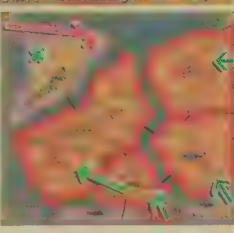


骑士团在普鲁士取得军事上的成功后,教皇授予他们在普鲁士的谷物专营权,使他们可以与汉萨联盟合作贸易,获取丰厚利润。由于骑士团在普鲁士的统治,使得普鲁士的局势更复杂。

二个地区不久会发生得很小规模的叛乱,需要平息,完成

没有金矿，目标是夺取西边的威美拉。威美拉是瑞典人的一条贸易路线，取得黄金，开始可以建立一条新的贸易路线。瑞典人派兵去占领威美拉，但被印第安人打败了。瑞典人又派兵去占领威美拉，但又被印第安人打败了。瑞典人只好放弃威美拉，转而进攻南方的威美拉。威美拉是一个重要的贸易中心，控制威美拉就可以控制整个地区的贸易。瑞典人决定集中力量进攻威美拉。他们先派兵去占领威美拉的周边地区，然后集中兵力进攻威美拉本身。瑞典人的计划很周密，但他们没有想到印第安人会联合起来抵抗他们。印第安人利用他们的弓箭和长矛，成功地击退了瑞典人的多次进攻。瑞典人感到非常沮丧，因为他们已经投入了大量的资源和时间，但却无法攻下威美拉。最后，瑞典人不得不撤退，并放弃了他们的计划。

公元 1410-1486 年 長崎城下 (Defending the Order)



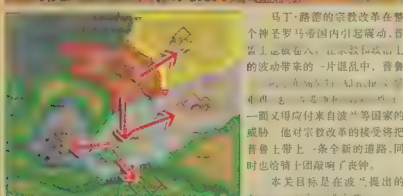
矛盾终于激化，波兰人让骑士团在坦能堡(Tannenberg)吃了大败仗，并乘胜追击。原本忠于骑士团的城市万沙（Eidenburg）军队已退向骑士团的大本营马格堡(Magdenburg)

孤寨在外围的村庄固瑞村民,就能完成又一项任务——在敌人攻下第一座村庄前采集各1000的石头、锡和铁。完成这一任务会得到1000黄金和一人。4. 城堡里甲造投石车并且升级,城墙上各炮台升级成箭塔,完成任务后把东侧两个村庄的

摧毁城墙某处,反而会更容易对
的活靶子。每波攻击结, 只
灭 250 个敌人后。

公元1525-1544年

公元 1545-1546 年：宗教改革 (Reformation)



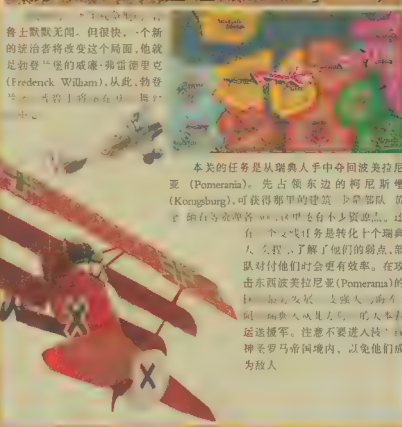
马丁·路德的宗教改革在整个神圣罗马国内引起震动,普鲁士是起首者。在宗教和政治上的波动带来的一片混乱中,普鲁士皇帝阿尔布雷希特二世一面又得应付来自波兰等国家的威胁。他对宗教改革的接受将把普鲁士带上一条全新的道路,同时也给骑士团敲响了丧钟。

II 命后,要在其他四个城市中迅速选择一个作为盟友。与提尔西特(Tilsit,黄色)结盟将得到帝国桂冠;与里克(Lvck,紫色)结盟将延长时限;与福瑞(Friedland,青色)结盟将得到经济挂帅;与玛丽温德(Marienwerder)结盟将得到军事桂冠。让阿尔布瑞黎勃(Albrecht)前往对方城镇中心即可结盟。

之后有个支线任务，需要保护当地的贵族几分钟，完成后会得到 500 金和一小队部队。一旦与某城市结盟，其它城市就会变成敌对势力，必须武力征服。占领他们的城镇中以后所有其他城镇就会消失，接下来又需要保护当地的贵族。注意，夺取一个城市后就不可以再次失去。统一后，需要保护阿尔布瑞契特(Albrecht)前往南方边境内，就有小股部队围剿全图杀绝。

阿尔布瑞契特(Albrecht)建立了第一个新教国家,他在国内每个村镇设立学校,还建立了大学,推动了普鲁士的教育,播下了普鲁士转变为现代工业国家。

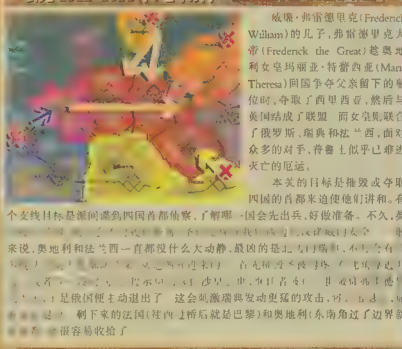
公元 1640-1648 年 第三十二 (Brandenburg Prussia)



鲁士默默无闻。但很快，一个年轻的统治者将改变这个局面，他就是勃登堡的威廉·弗雷德里克(Frederick William)，从此，勃登堡——普鲁士将不再默默无闻。

本队的任务是从瑞典人手中夺回波美拉尼亚(Pomerania)。首先占领东边的柯尼希堡(Königsburg),可获得那里的建筑工事和防御工事。随着各次战争,这里也有不少资源。还有一个必要任务是转化十个瑞典人去做工,了解了他们的弱点,部队对付他们时会更有效。在攻占东西波美拉尼亚(Pomerania)的Johanniskirche教堂后,所有同瑞典人作战的人,都将被迅速遣返。注意不要进入敌人神圣罗马帝国国境,以免他们成为敌人。

1919-1945年(1919-1945年) (The Seven Years' War)



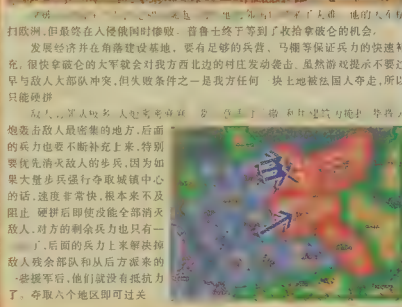
个支线目标是驱赶德国人。对法国人来说,奥地利和法兰西一直都是死对头。所以,法国人很乐意和英国人合作,把德国人赶出欧洲。但是,英国人便主动退出了。剩下来的法国(在拿破仑战争后)很容易收拾了。

威廉·弗雷德里克(Frederick William)的儿子,弗雷德里克大帝(Frederick the Great)是奥地利女皇玛丽亚·特蕾西亚(Maria Theresa)同国争夺父亲留下的皇位时,夺取了西里西亚,然后与美国结成了联盟。而女皇联合了俄罗斯、瑞典和波兰,面对众多的对手,普鲁士似乎已接近灭亡的边缘。

本关的目标是摧毁或占领四国的首都迫使他们讲和。在德意志，了解第一国会先出兵，做好准备。不久，英法两国也行动起来。但法国迟迟没有什么动静，最凶的是北方德国，不但没有行动，而且毫无防备。德皇威廉二世说：“我宁肯等待沙皇、俄国皇帝、日本皇帝向我进攻，也不愿向欧洲开战。”

这时俄奥两强发动更猛的攻击，对波兰、比利时、荷兰所就是巴黎）和奥地利（东南角过了边界就

451 1312 1313 1314 1315 1316 1317 1318 1319 1320 1321 1322 1323 1324 1325 1326 1327 1328 1329 1330 1331 1332 1333 1334 1335 1336 1337 1338 1339 1340 1341 1342 1343 1344 1345 1346 1347 1348 1349 1350 1351 1352 1353 1354 1355 1356 1357 1358 1359 1360 1361 1362 1363 1364 1365 1366 1367 1368 1369 1370 1371 1372 1373 1374 1375 1376 1377 1378 1379 1380 1381 1382 1383 1384 1385 1386 1387 1388 1389 1390 1391 1392 1393 1394 1395 1396 1397 1398 1399 1400 1401 1402 1403 1404 1405 1406 1407 1408 1409 1410 1411 1412 1413 1414 1415 1416 1417 1418 1419 1420 1421 1422 1423 1424 1425 1426 1427 1428 1429 1430 1431 1432 1433 1434 1435 1436 1437 1438 1439 1440 1441 1442 1443 1444 1445 1446 1447 1448 1449 1450 1451 1452 1453 1454 1455 1456 1457 1458 1459 1460 1461 1462 1463 1464 1465 1466 1467 1468 1469 1470 1471 1472 1473 1474 1475 1476 1477 1478 1479 1480 1481 1482 1483 1484 1485 1486 1487 1488 1489 1490 1491 1492 1493 1494 1495 1496 1497 1498 1499 1500 1501 1502 1503 1504 1505 1506 1507 1508 1509 1510 1511 1512 1513 1514 1515 1516 1517 1518 1519 1520 1521 1522 1523 1524 1525 1526 1527 1528 1529 1530 1531 1532 1533 1534 1535 1536 1537 1538 1539 1540 1541 1542 1543 1544 1545 1546 1547 1548 1549 1550 1551 1552 1553 1554 1555 1556 1557 1558 1559 1560 1561 1562 1563 1564 1565 1566 1567 1568 1569 1570 1571 1572 1573 1574 1575 1576 1577 1578 1579 1580 1581 1582 1583 1584 1585 1586 1587 1588 1589 1590 1591 1592 1593 1594 1595 1596 1597 1598 1599 1600 1601 1602 1603 1604 1605 1606 1607 1608 1609 1610 1611 1612 1613 1614 1615 1616 1617 1618 1619 1620 1621 1622 1623 1624 1625 1626 1627 1628 1629 1630 1631 1632 1633 1634 1635 1636 1637 1638 1639 1640 1641 1642 1643 1644 1645 1646 1647 1648 1649 1650 1651 1652 1653 1654 1655 1656 1657 1658 1659 1660 1661 1662 1663 1664 1665 1666 1667 1668 1669 1670 1671 1672 1673 1674 1675 1676 1677 1678 1679 1680 1681 1682 1683 1684 1685 1686 1687 1688 1689 1690 1691 1692 1693 1694 1695 1696 1697 1698 1699 1700 1701 1702 1703 1704 1705 1706 1707 1708 1709 1710 1711 1712 1713 1714 1715 1716 1717 1718 1719 1720 1721 1722 1723 1724 1725 1726 1727 1728 1729 1730 1731 1732 1733 1734 1735 1736 1737 1738 1739 1740 1741 1742 1743 1744 1745 1746 1747 1748 1749 1750 1751 1752 1753 1754 1755 1756 1757 1758 1759 1760 1761 1762 1763 1764 1765 1766 1767 1768 1769 1770 1771 1772 1773 1774 1775 1776 1777 1778 1779 1780 1781 1782 1783 1784 1785 1786 1787 1788 1789 1790 1791 1792 1793 1794 1795 1796 1797 1798 1799 1800 1801 1802 1803 1804 1805 1806 1807 1808 1809 1810 1811 1812 1813 1814 1815 1816 1817 1818 1819 1820 1821 1822 1823 1824 1825 1826 1827 1828 1829 1830 1831 1832 1833 1834 1835 1836 1837 1838 1839 1840 1841 1842 1843 1844 1845 1846 1847 1848 1849 1850 1851 1852 1853 1854 1855 1856 1857 1858 1859 1860 1861 1862 1863 1864 1865 1866 1867 1868 1869 1870 1871 1872 1873 1874 1875 1876 1877 1878 1879 1880 1881 1882 1883 1884 1885 1886 1887 1888 1889 1890 1891 1892 1893 1894 1895 1896 1897 1898 1899 1900 1901 1902 1903 1904 1905 1906 1907 1908 1909 1910 1911 1912 1913 1914 1915 1916 1917 1918 1919 1920 1921 1922 1923 1924 1925 1926 1927 1928 1929 1930 1931 1932 1933 1934 1935 1936 1937 1938 1939 1940 1941 1942 1943 1944 1945 1946 1947 1948 1949 1950 1951 1952 1953 1954 1955 1956 1957 1958 1959 1960 1961 1962 1963 1964 1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129



但是修女与保德同时被

发展经济并在角落建设基
充,很快拿破仑的大军就会对我
早与敌人大部队的冲突,但失败
只能证明

要有足够的兵营、马棚等保证兵力的快速补充。从方西北边的村庄发动袭击。虽然游戏提示不要进攻，但条件之一是我方任何一块土地被法国人夺走，所以



公元1866年:普丹战争 (Blood and Iron)



拿破仑战败后,德意志的众多国家和国家城邦结成了松散的联盟,但难以真正联合起来。德国各国于拿破仑战败后,但刚当选普鲁士首相的奥托·冯·俾斯麦(Otto Von Bismarck)却另有打算。

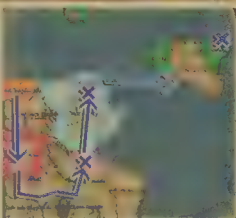
普鲁士开始的目标是夺取丹麦占领的日德兰半岛(施莱维希-荷尔斯泰因(Schleswig-Holstein,北部地区))。开战时各方相安无事,约9分钟后,丹麦和奥地利会发表俾斯麦的计划,声称“我们(普鲁士和奥地利)决不会让(丹麦)那(德意志)土地成为(奥地利)中心俾也(Vienna)就能迫使奥地利和,他们会割让威尼蒂(Veneta),有个支线任务是占领这块土地与意大利结盟(不过若书写的时侯却显示与意大利的外交活动已经结束)。

夺取日德兰半岛(施莱维希-荷尔斯泰因)后,新的目标是取得中间两块紫色的土地,可以用武力征服,也可以夺取法国阿尔萨斯-洛林(Alsace Lorraine)作为礼物来结束。前者是非常容易的,而且直到我们动手开战,德意志统一起来后法国就不乐意了。可以通过夺取凡尔赛击败死法国皇帝拿破仑三世来迫使他们就范,法国的部队不少,但皇帝却在前面,完成后一个目标相对容易。

俾斯麦的努力给许多欧洲国家带来了多年的和平,但德国的外交在俾斯麦退休后发生很大变化,并最终把欧洲卷入了两次世界大战。

公元1898年:南非战争 (WWII - North Africa and Sicily)

第一次世界大战,欧洲再次成为战场。当美国被日本人战争时,还没有做好进行全面战争的准备。所以没有去试图解除法国而是与美国联手在地中海地区打击德国强有力的盟友意大利。第一步是夺取在突尼斯的基地,把德国和意大利部队从北非赶走,并夺取具有重要战略意义的西西里。



首先占领南边的特贝萨(Tebessa),夺取镇中心后使其建筑也成为我方,接着要攻占南边的山谷攻取尼斯。支线任务是十五分钟内突破途中的德军防线,这可以阻止德军对特贝萨(Tebessa)的进攻。积累足够力量后再夺取威尼蒂半岛上的堡垒。接下来在十五分钟内占领西西里岛,夺取东北部的威尼蒂中心。西西里岛,支线任务是夺取西边的波多莫,可以减少来自西西里部队的抵抗。注意得给运输舰配几艘驱逐舰,扫清海岸的炮台,并防范可能遭遇的潜艇。

第三章:美国的兴亡

公元1898年:美西战争 (San Juan Hill)

西班牙人染指古巴这个富饶的岛国,古巴解放战士的努力引起了美国共和党的注意。美国报纸通过报道,夸大的西班牙人的暴行,调动起国民的情绪。于是,为了争夺古巴,美西战争爆发。

第一个目标是夺取制高点,位于中间处的泰山(Kettle Hill)。我军队实在太多,没什么大问题,途中会得到一个支线任务,占领东北部的坎尼(Caneel),可阻止西班牙人从那个方向前来援军。之后得到另一个支线任务,摧毁五个士兵到西北部的游击队据点(Guerrilla Tactics),这样古巴战士会守住那里的道路阻止敌人援军。每完成一次主要支线任务都会得到大量援军。

拿下泰山(Kettle Hill)后,一个新的任务是夺取南部的圣胡安山(San Juan Hill)。接下来是最后的目标——圣地亚哥市,这时会得到一些射程很远的火炮,当市内堡垒等暴露在视野内以后,就可以炮轰了(摧毁炮台以后就可以炮轰,不需要让士兵保持在视野内),夺取或摧毁炮台后即可过关。

美国很快迫使西班牙签订了降城协议,这不仅保证了古巴的独立,也让大家都看到美国在世界舞台上的地位。



公元1914年:法国战争 (WWI - The Liberation of France)

1944年夏天,德军已全面撤退,现在盟军要做的就是摧毁德军,阻止他们抵抗前,占领尽可能多的土地。首先通过莫尔维建立桥头堡。

首先夺取制高点,然后是马尔梅迪(Malmédy),巴斯东(Bastogne)和色当(Sedan)三地,有个支线任务,夺取色当(Sedan)的大学获得德国的新技术。第二个支线任务是解放除此之外的六块土地以获得额外资源。在进攻时会发现安特卫普(Anwerp)有铁丝网起来的五座工厂,得到支线任务二,夺取或摧毁这些工厂。每夺取一座工厂会得到德军的一辆坦克。

从安特卫普地方开,敌人会聚集在不断的进攻。在占领的地方建防御设施,包括反坦克炮台和防御工事。若是遭遇敌人的大部队的攻击,也能拖延一下,让敌人无法前进。夺取指定的地区后,最后的目标是在桥两岸各建造一座哨塔和防空机枪,夺取西边的桥梁,然后防守六分钟。如果桥西地区已经全部夺取,那么只会有多小队的敌人从从桥的南北两边杀来。

公元1918年:中心分裂 (The Cold War - A Divided Germany)

二战后,美苏之间进入冷战,东西德成为了冷战的最后缩影。

普鲁士的目标是潜入东德窃取科技,同时防止苏联间谍窃取科技。普鲁士有许多无法建造,包括间谍和偷窃。已有的间谍如果全部死掉的话,会得到补充,但是总的间谍损失不能达到20个。另外至少要摧毁五个城镇中心里的一个不被间谍破坏。

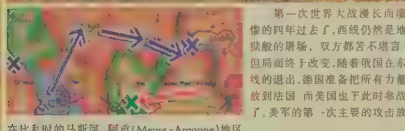
一开始,立刻解俘,把间谍和士兵编成五组,分布在东德的五个路口处,中间没有防御设施和部队,要安排多一些兵力。不会,对方间谍课来了之后,抓紧在这些地方建造哨塔(总数有上限,要合理安排)。第一个目标是东边的一个兵营,从南面一点的地方绕过去,避开哨塔。第二个目标是南边的工厂,这个就BT了,旁边紧挨着一个哨塔,更绝的是旁边就是个好堡,堡垒还被铁丝网围着,旁边还有间谍哨,让一个间谍从南边的小道过去,从南面绕一大圈接近那里,然后让两个间谍从北面上去吸引注意力(其中一个可以用 Sabotage 指令让哨塔暂时失去作用),第二个间谍再冲上去收集情报。之后的目标是北边的工厂,回去从北边的小道可以安全地到达。最后是附近柏林市内的大学,北边有一个缺口,接近大学时总会发现,但还是需要收集情报,运气好还能逃掉。

之后,为了安全派出少量部队试图攻占我方城镇中心间谍资料,将这些部队全部消灭后即可过关。另外,在窃取情报过程中有个支线任务,一要解救被德国在对方境内北边的三名英国特种兵,派一名间谍从北边小道过去就能见到,回来时让间谍破坏堡垒,就能安全回来了,把他们送到西北部的发军基地,可得到一名间谍和少量部队。

公元1918年:马恩战役 (The Meuse-Argonne Offensive)

第一次世界大战漫长而残酷的年份过去了,西线仍然是地战线的僵局,双方都苦不堪言。但西线终于改变,随着俄国在东线的退出,德国准备把所有力量都投入到西线。美国也于此战时参战了,美军的第二次主要的攻击战。

在比利时的马斯河-阿贡(Meuse-Argonne)地区。开始要摧毁德国周围的五个机枪点。一个支线任务是找到被压制在阿林里的士兵。他们被在西边阿林里,与法国控制地区的交界处,找到后他们会加入。摧毁机枪点后,依次要夺取北边的富尔山(Mountfaucon)村庄、南边的洛马根(Romagne)地区和东边的帕尔塞(Canal)地区,夺取帕尔塞(Canal)时有个支线任务,在十五分钟内拿下那里。这些都很容易,完成后要摧毁东边伊佛德(Khemhilde Seeling)地区的五个碉堡。同时有个支线任务,派一部分部队到南边的法军营地,支援他们抵抗德军的反攻。实际上,我们得派出全部人马,而且要在夺取帕尔塞(Canal)前等待大批的部队到来。因为德军的数量非常多,这是一场艰苦战斗。注意,要派一队士兵到法军营地才算完成任务,而后会得到一队士兵。摧毁帕尔塞后,要推平马斯河(Meuse)两旁的哨塔,夺取指挥部。最后要防守哨塔五分钟。



轻型骑兵 Light Mounted

特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
2	Mounted Slinger 轻骑兵
4	Mounted Skirmisher 轻骑兵
6	Horse Archer 轻骑兵
8	Cannibiter 轻骑兵
10	Dragon 龙骑兵
轻装机甲 HERC - Light, RPS 类型轻型骑兵	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
4	Arenas Light HERC 轻骑兵

轻型坦克 Tank - Light, RPS 类型轻型坦克	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
11	Gun Tank 轻型坦克
12	Tank Destroyer 坦克歼击车
13	RPS Sinker 打坦克
15	Repeating Medic 重复医疗兵
16	Tank 坦克

重型骑兵 Heavy Mounted	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
2	Mounted Infantry 步兵
4	Armored Cavalry 装甲骑兵
6	Mounted Cavalry 骑兵
8	Infantry 步兵
10	Impenal Lancer 皇家轻骑兵
轻装机甲 HERC - Heavy, RPS 类型重型骑兵	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
14	Mammoth Heavy 重型骑兵

重型坦克 Tank - Heavy, RPS 类型重型坦克	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
11	MachinGun Tank 机枪坦克
12	Assault Tank 突击坦克
13	Main Battle Tank 主战坦克
15	Myndom Heavy Tank 重型坦克

2. 特殊军事单位

推荐 Ram	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Light Ram 轻骑兵
4	Heavy Ram 重骑兵
攻城塔 Siege Tower	
特殊能力	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
说明	可驻扎士兵用于攻城，城门和其它建筑
阶段	英文名称 中文名称
4	Light Siege Tower 轻攻城塔
6	Heavy Siege Tower 重攻城塔
电子战机器 HERC - Electronic Warfare	
特殊能力	无
说明	具有电子战能力，能摧毁敌方单位的信息
阶段	英文名称 中文名称
4	Hacker 黑客
修理机器 HERC - Repair	
特殊能力	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
说明	可以修理其它机器
阶段	英文名称 中文名称
15	Healer 治疗
皇家 Medic	
特殊能力	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
说明	可以治疗其它机器
阶段	英文名称 中文名称
10	Medic 医疗

工兵 Engineer

特殊能力	建造 Build
说明	可建造和管理
阶段	英文名称 中文名称
1	Engineer 工程师

3. 特殊其他单位

阶段	英文名称 中文名称
1-6 7-10 13	Citizen 村民
说明	建造 Build 皇家骑兵 皇家步兵 皇家坦克
阶段	英文名称 中文名称
1-7 10 11	Priest 牧师
说明	可以 Convert 和 Heal 魔法
阶段	英文名称 中文名称
1-7 10 11	Scout 侦察兵
说明	无
阶段	英文名称 中文名称
1-7 10 11	Spy 间谍
说明	可以偷窃和破坏
阶段	英文名称 中文名称
2/6/11	Trade Cart 商队
说明	可以运送和贸易
阶段	英文名称 中文名称
2/6/11	Trade Cart 商队

海军篇

1. 普通单位

轻船 Galley	
特殊能力	驻扎 Garrison
说明	可以运送少量部队
阶段	英文名称 中文名称
1	Galley 轻船
2	Galley 轻船
3	Galley 轻船
4	Galley 轻船
5	Galley 轻船
6	Galley 轻船
7	Galley 轻船
8	Galley 轻船
9	Galley 轻船
10	Galley 轻船
11	Galley 轻船
12	Galley 轻船
13	Galley 轻船
14	Galley 轻船
15	Galley 轻船
16	Galley 轻船
17	Galley 轻船
18	Galley 轻船
19	Galley 轻船
20	Galley 轻船
21	Galley 轻船
22	Galley 轻船
23	Galley 轻船
24	Galley 轻船
25	Galley 轻船
26	Galley 轻船
27	Galley 轻船
28	Galley 轻船
29	Galley 轻船
30	Galley 轻船

护卫舰 Frigate	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Frigate 护卫舰
2	Frigate 护卫舰
3	Frigate 护卫舰
4	Frigate 护卫舰
5	Frigate 护卫舰
6	Frigate 护卫舰
7	Frigate 护卫舰
8	Frigate 护卫舰
9	Frigate 护卫舰
10	Frigate 护卫舰
11	Frigate 护卫舰
12	Frigate 护卫舰
13	Frigate 护卫舰
14	Frigate 护卫舰
15	Frigate 护卫舰
16	Frigate 护卫舰
17	Frigate 护卫舰
18	Frigate 护卫舰
19	Frigate 护卫舰
20	Frigate 护卫舰
21	Frigate 护卫舰
22	Frigate 护卫舰
23	Frigate 护卫舰
24	Frigate 护卫舰
25	Frigate 护卫舰
26	Frigate 护卫舰
27	Frigate 护卫舰
28	Frigate 护卫舰
29	Frigate 护卫舰
30	Frigate 护卫舰

潜艇 Submarine	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Submarine 潜艇
2	Submarine 潜艇
3	Submarine 潜艇
4	Submarine 潜艇
5	Submarine 潜艇
6	Submarine 潜艇
7	Submarine 潜艇
8	Submarine 潜艇
9	Submarine 潜艇
10	Submarine 潜艇
11	Submarine 潜艇
12	Submarine 潜艇
13	Submarine 潜艇
14	Submarine 潜艇
15	Submarine 潜艇
16	Submarine 潜艇
17	Submarine 潜艇
18	Submarine 潜艇
19	Submarine 潜艇
20	Submarine 潜艇
21	Submarine 潜艇
22	Submarine 潜艇
23	Submarine 潜艇
24	Submarine 潜艇
25	Submarine 潜艇
26	Submarine 潜艇
27	Submarine 潜艇
28	Submarine 潜艇
29	Submarine 潜艇
30	Submarine 潜艇

驱逐舰 Destroyer	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Destroyer 驱逐舰
2	Destroyer 驱逐舰
3	Destroyer 驱逐舰
4	Destroyer 驱逐舰
5	Destroyer 驱逐舰
6	Destroyer 驱逐舰
7	Destroyer 驱逐舰
8	Destroyer 驱逐舰
9	Destroyer 驱逐舰
10	Destroyer 驱逐舰
11	Destroyer 驱逐舰
12	Destroyer 驱逐舰
13	Destroyer 驱逐舰
14	Destroyer 驱逐舰
15	Destroyer 驱逐舰
16	Destroyer 驱逐舰
17	Destroyer 驱逐舰
18	Destroyer 驱逐舰
19	Destroyer 驱逐舰
20	Destroyer 驱逐舰
21	Destroyer 驱逐舰
22	Destroyer 驱逐舰
23	Destroyer 驱逐舰
24	Destroyer 驱逐舰
25	Destroyer 驱逐舰
26	Destroyer 驱逐舰
27	Destroyer 驱逐舰
28	Destroyer 驱逐舰
29	Destroyer 驱逐舰
30	Destroyer 驱逐舰

战列舰 Battleship	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Battleship 战列舰
2	Battleship 战列舰
3	Battleship 战列舰
4	Battleship 战列舰
5	Battleship 战列舰
6	Battleship 战列舰
7	Battleship 战列舰
8	Battleship 战列舰
9	Battleship 战列舰
10	Battleship 战列舰
11	Battleship 战列舰
12	Battleship 战列舰
13	Battleship 战列舰
14	Battleship 战列舰
15	Battleship 战列舰
16	Battleship 战列舰
17	Battleship 战列舰
18	Battleship 战列舰
19	Battleship 战列舰
20	Battleship 战列舰
21	Battleship 战列舰
22	Battleship 战列舰
23	Battleship 战列舰
24	Battleship 战列舰
25	Battleship 战列舰
26	Battleship 战列舰
27	Battleship 战列舰
28	Battleship 战列舰
29	Battleship 战列舰
30	Battleship 战列舰

2. 特殊单位

商船 Merchant Ship	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Trading Galleon 商用帆船
2	Trading Cog 商用帆船
3	Container Ship 集装箱船
造船 Fishing Ship	
特殊能力	无
说明	捕鱼提供食物
阶段	英文名称 中文名称
1	Fishing Lure 钓鱼钩
2	Whaling Ship 捕鲸船
3	Commercial Fishing 商业捕鱼
4	Ship 船
运输船 Cargo Ship	
特殊能力	无
说明	运送货物
阶段	英文名称 中文名称
1	Cargo Ship 运输船
2	Merchant Marine 商船

航空母舰 Aircraft Carrier	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Aircraft Carrier 航空母舰
2	Sea Anchor 海锚

空军篇

1. 普通单位

战斗机 Fighter	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Diglane 战斗机
2	Diglane 战斗机
3	Diglane 战斗机
4	Diglane 战斗机
5	Diglane 战斗机
6	Diglane 战斗机
7	Diglane 战斗机
8	Diglane 战斗机
9	Diglane 战斗机
10	Diglane 战斗机
11	Diglane 战斗机
12	Diglane 战斗机
13	Diglane 战斗机
14	Diglane 战斗机
15	Diglane 战斗机
16	Diglane 战斗机
17	Diglane 战斗机
18	Diglane 战斗机
19	Diglane 战斗机
20	Diglane 战斗机
21	Diglane 战斗机
22	Diglane 战斗机
23	Diglane 战斗机
24	Diglane 战斗机
25	Diglane 战斗机
26	Diglane 战斗机
27	Diglane 战斗机
28	Diglane 战斗机
29	Diglane 战斗机
30	Diglane 战斗机

轰炸机 Bomber	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Jet Bomber 喷气式轰炸机
2	Jet Bomber 喷气式轰炸机
3	Jet Bomber 喷气式轰炸机
4	Jet Bomber 喷气式轰炸机
5	Jet Bomber 喷气式轰炸机
6	Jet Bomber 喷气式轰炸机
7	Jet Bomber 喷气式轰炸机
8	Jet Bomber 喷气式轰炸机
9	Jet Bomber 喷气式轰炸机
10	Jet Bomber 喷气式轰炸机
11	Jet Bomber 喷气式轰炸机
12	Jet Bomber 喷气式轰炸机
13	Jet Bomber 喷气式轰炸机
14	Jet Bomber 喷气式轰炸机
15	Jet Bomber 喷气式轰炸机
16	Jet Bomber 喷气式轰炸机
17	Jet Bomber 喷气式轰炸机
18	Jet Bomber 喷气式轰炸机
19	Jet Bomber 喷气式轰炸机
20	Jet Bomber 喷气式轰炸机
21	Jet Bomber 喷气式轰炸机
22	Jet Bomber 喷气式轰炸机
23	Jet Bomber 喷气式轰炸机
24	Jet Bomber 喷气式轰炸机
25	Jet Bomber 喷气式轰炸机
26	Jet Bomber 喷气式轰炸机
27	Jet Bomber 喷气式轰炸机
28	Jet Bomber 喷气式轰炸机
29	Jet Bomber 喷气式轰炸机
30	Jet Bomber 喷气式轰炸机

核轰炸机 Nuclear Bomber	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Nuclear Bomber 核轰炸机
2	Nuclear Bomber 核轰炸机
3	Nuclear Bomber 核轰炸机
4	Nuclear Bomber 核轰炸机
5	Nuclear Bomber 核轰炸机
6	Nuclear Bomber 核轰炸机
7	Nuclear Bomber 核轰炸机
8	Nuclear Bomber 核轰炸机
9	Nuclear Bomber 核轰炸机
10	Nuclear Bomber 核轰炸机
11	Nuclear Bomber 核轰炸机
12	Nuclear Bomber 核轰炸机
13	Nuclear Bomber 核轰炸机
14	Nuclear Bomber 核轰炸机
15	Nuclear Bomber 核轰炸机
16	Nuclear Bomber 核轰炸机
17	Nuclear Bomber 核轰炸机
18	Nuclear Bomber 核轰炸机
19	Nuclear Bomber 核轰炸机
20	Nuclear Bomber 核轰炸机
21	Nuclear Bomber 核轰炸机
22	Nuclear Bomber 核轰炸机
23	Nuclear Bomber 核轰炸机
24	Nuclear Bomber 核轰炸机
25	Nuclear Bomber 核轰炸机
26	Nuclear Bomber 核轰炸机
27	Nuclear Bomber 核轰炸机
28	Nuclear Bomber 核轰炸机
29	Nuclear Bomber 核轰炸机
30	Nuclear Bomber 核轰炸机

导弹直升机 Missile Helicopter	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Missile Helicopter 导弹直升机
2	Missile Helicopter 导弹直升机
3	Missile Helicopter 导弹直升机
4	Missile Helicopter 导弹直升机
5	Missile Helicopter 导弹直升机
6	Missile Helicopter 导弹直升机
7	Missile Helicopter 导弹直升机
8	Missile Helicopter 导弹直升机
9	Missile Helicopter 导弹直升机
10	Missile Helicopter 导弹直升机
11	Missile Helicopter 导弹直升机
12	Missile Helicopter 导弹直升机
13	Missile Helicopter 导弹直升机
14	Missile Helicopter 导弹直升机
15	Missile Helicopter 导弹直升机
16	Missile Helicopter 导弹直升机
17	Missile Helicopter 导弹直升机
18	Missile Helicopter 导弹直升机
19	Missile Helicopter 导弹直升机
20	Missile Helicopter 导弹直升机
21	Missile Helicopter 导弹直升机
22	Missile Helicopter 导弹直升机
23	Missile Helicopter 导弹直升机
24	Missile Helicopter 导弹直升机
25	Missile Helicopter 导弹直升机
26	Missile Helicopter 导弹直升机
27	Missile Helicopter 导弹直升机
28	Missile Helicopter 导弹直升机
29	Missile Helicopter 导弹直升机
30	Missile Helicopter 导弹直升机

机枪直升机 Gun Helicopter	
特殊能力	无
说明	对轻型炮兵和重型骑兵有 RPS 奖励
阶段	英文名称 中文名称
1	Gun Helicopter 机枪直升机
2	Gun Helicopter 机枪直升机
3	Gun Helicopter 机枪直升机
4	Gun Helicopter 机枪直升机
5	Gun Helicopter 机枪直升机
6	Gun Helicopter 机枪直升机
7	Gun Helicopter 机枪直升机
8	Gun Helicopter 机枪直升机
9	Gun Helicopter 机枪直升机
10	Gun Helicopter 机枪直升机
11	Gun Helicopter 机枪直升机
12	Gun Helicopter 机枪直升机
13	Gun Helicopter 机枪直升机
14	Gun Helicopter 机枪直升机
15	Gun Helicopter 机枪直升机
16	Gun Helicopter 机枪直升机
17	Gun Helicopter 机枪直升机
18	Gun Helicopter 机枪直升机
19	Gun Helicopter 机枪直升机
20	Gun Helicopter 机枪直升机
21	Gun Helicopter 机枪直升机
22	Gun Helicopter 机枪直升机
23	Gun Helicopter 机枪直升机
24	Gun Helicopter 机枪直升机
25	Gun Helicopter 机枪直升机
26	Gun Helicopter 机枪直升机
27	Gun Helicopter 机枪直升机
28	Gun Helicopter 机枪直升机
29	Gun Helicopter 机枪直升机
30	Gun Helicopter 机枪直升机

2. 特殊单位		
观测气球 Observation Balloon		
特殊能力 无		
说明 在空中停留，提供天气、侦察或情报支援。被击落时，会坠落到指定区域。		
阶段	英文名称	中文名称
11	Observation Balloon	观测
全兵种运输机 Paratrooper Plane		
特殊能力 无		
说明 无		
阶段	英文名称	中文名称
13	Paratrooper Plane	全兵种运输机
14	Heavy Paratrooper Plane	重型全兵种运输机
运输直升机 Transport Helicopter		
特殊能力 无		
说明 可飞至地图上的任何可着陆的地面。		
阶段	英文名称	中文名称
13	Transport Helicopter	运输直升机
15	Heavy Transport Helicopter	重型运输直升机
人造卫星 Satellite		
特殊能力 无		
说明 在高空飞行，可侦察敌方阵地、发现飞机、坦克。		
阶段	英文名称	中文名称
13	Satellite	人造卫星

民族特色单位篇

美国 American		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	边疆居民 Frontier Resident	无
6-10	民兵 Militiaman	夺取 无固定步兵
11-15	民兵 Militiaman	夺取 无固定步兵

英国 British		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	德鲁伊 Druid	无
6-10	轻骑兵 Light Horse	无
11-15	MI 6 特工 MI 6 Agent	无

德国 German		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	野蛮 Barbarian	夺取 无
6-10	条顿骑士 Teutonic Knight	无
11-15	条顿骑士 Teutonic Knight	夺取 无

俄罗斯 Russian		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	拜占庭枪骑兵 Byzantine Lancer	无
6-10	拜占庭枪骑兵 Byzantine Lancer	夺取 无

日本 Japanese		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	忍者 Ninja	无
6-10	忍者 Ninja	无
11-15	忍者 Ninja	无

法国 French		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	弓箭手 Assassin Bow Man	夺取 无
6-10	弓箭手 Assassin Bow Man	无
11-15	沙漠战士 Desert Fighter	夺取 无

埃及 Egyptian		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	象 Ray, Elephant	无
6-10	象 Ray, Elephant	无
11-15	象 Ray, Elephant	无

印度 Indian		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	萨非 Spahi	无
6-10	萨非 Spahi	无
11-15	萨非 Spahi	无

中国 Chinese		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	弓箭手 Dragon Archer	无
6-10	弓箭手 Dragon Archer	无
11-15	弓箭手 Dragon Archer	无

日本 Japanese		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	忍者 Ninja	无
6-10	忍者 Ninja	无
11-15	忍者 Ninja	无

英国 British		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	哈瓦那 Huwacha	无
6-10	哈瓦那 Huwacha	无
11-15	哈瓦那 Huwacha	无

美国 American		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	哈瓦那 Huwacha	无
6-10	哈瓦那 Huwacha	无
11-15	哈瓦那 Huwacha	无

英国 British		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	哈瓦那 Huwacha	无
6-10	哈瓦那 Huwacha	无
11-15	哈瓦那 Huwacha	无

美国 American		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	哈瓦那 Huwacha	无
6-10	哈瓦那 Huwacha	无
11-15	哈瓦那 Huwacha	无

英国 British		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	哈瓦那 Huwacha	无
6-10	哈瓦那 Huwacha	无
11-15	哈瓦那 Huwacha	无

日本 Japanese		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	哈瓦那 Huwacha	无
6-10	哈瓦那 Huwacha	无
11-15	哈瓦那 Huwacha	无

法国 French		
阶段 英文名称 中文名称		
1-5	哈瓦那 Huwacha	无
6-10	哈瓦那 Huwacha	无
11-15	哈瓦那 Huwacha	无

建筑篇

1. 民用建筑		
阶段 英文名称 中文名称		
1-15	桥梁 Bridge	无
说明 建造 Build、采集资源 Gather、种田 Farm		
阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	城市中心 City Center	城市中心

说明 城镇中心、俱乐部和军事指挥、存放资源、驻扎单位可获得资源提交的奖励。城镇中心、俱乐部和军事指挥、存放资源、驻扎单位可获得资源提交的奖励。		
阶段	英文名称	中文名称
1-15	Farm	农田
说明		

阶段 英文名称 中文名称		
1-15	House	房子
说明 建造后，可飞至任何可着陆的地面。		
阶段	英文名称	中文名称
2/5/11/14	商店 Shop	商店
说明 商店可生产收入，还可以在商店购买物品。		

阶段 英文名称 中文名称		
1-15	Road	路
说明 建造后，可飞至任何可着陆的地面。		
阶段	英文名称	中文名称
4/7/10/13	机场 Airport	机场
说明 机场可生产收入，还可以在机场购买物品。		
阶段	英文名称	中文名称
1/4/7/10/13	大学 University	大学

阶段 英文名称 中文名称		
1-15	大学 University	大学
说明 大学可生产收入，还可以在大学购买物品。		
阶段	英文名称	中文名称
1-15	大学 University	大学
说明 大学可生产收入，还可以在大学购买物品。		

2. 军用建筑		
阶段 英文名称 中文名称		
1-15	Air Defense	防空炮台
13	Ground to Air Missile	地对空导弹
15	Gating Laser	激光炮台
机场 Airport		
说明 训练和修理所有固定翼飞机，可选择机场后指定攻击目标。		
阶段	英文名称	中文名称
11/13	Airport	机场

飞机棚 Hangar		
阶段 英文名称 中文名称		
11/13	飞机棚 Hangar	飞机棚
说明 训练和修理所有固定翼飞机，可选择机场后指定攻击目标。		
阶段	英文名称	中文名称
11/13	飞机棚 Hangar	飞机棚

海岸防卫炮台 Coastal Defense		
阶段 英文名称 中文名称		
1-15	海岸防卫炮台 Coastal Defense	海岸防卫炮台
说明 训练和修理所有固定翼飞机，可选择机场后指定攻击目标。		
阶段	英文名称	中文名称
11/13	海岸防卫炮台 Coastal Defense	海岸防卫炮台

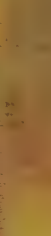
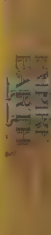
码头 Dock		
阶段 英文名称 中文名称		
1-15	码头 Dock	码头
说明 训练和修理所有固定翼飞机，可选择机场后指定攻击目标。		
阶段	英文名称	中文名称
1-15	码头 Dock	码头

堡垒 Fortress		
阶段 英文名称 中文名称		
1-15	堡垒 Fortress	堡垒
说明 训练和修理所有固定翼飞机，可选择机场后指定攻击目标。		
阶段	英文名称	中文名称
1-15	堡垒 Fortress	堡垒

哨塔 Outpost		
阶段 英文名称 中文名称		
1-15	哨塔 Outpost	哨塔
说明 训练和修理所有固定翼飞机，可选择机场后指定攻击目标。		
阶段	英文名称	中文名称
1-15	哨塔 Outpost	哨塔

木桶 Pallet		
阶段 英文名称 中文名称		
1-15	木桶 Pallet	木桶
说明 训练和修理所有固定翼飞机，可选择机场后指定攻击目标。		
阶段	英文名称	中文名称
1-15	木桶 Pallet	木桶

墙 Wall		
阶段 英文名称 中文名称		
1-15	墙 Wall	墙
说明 训练和修理所有固定翼飞机，可选择机场后指定攻击目标。		
阶段	英文名称	中文名称
1-15	墙 Wall	墙



文 / 听风惊梦

第一话

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
第 3 次在公共场合与父母对话	3	德、雷、玛莉亚、 图、格丽、爱丽斯、 无
选择是否去法国与德国	1	选择时是否选择德
	2	选择又留下
	3	选择作有索取
在朋友家中选择巴黎花组	2	选择连福可
部队长，成为巴黎恋人	时间超出	进入下一个选择界面
	1	卡罗利奥

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果 雷·玛利亚+, 爱德蒙斯+, 织姬+, 霍尼+, 神童+

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
回到沙龙后神奈自告奋勇的退出主角	是	是

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
谈到《悲惨世界》前宣时	1	1

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
宣布大帅为总导演,在此第1话a结束		

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
下面是自由移动时间, 以下 是到 8 名花组成员寿诞中的 选项	1	调查海报两点雷尼, 调查队两次雷尼无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
		选择对话出现的选项。標+
		區
时间超出		无
1		查看内部再次出现的选项。標
2		區-
3		无
时间超出		標
在标准内		區
次		
事件发生		標+
次		

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
游戏室 (20:00-20:25) 遇见玛利亚	1	玛利亚
	2	玛利亚
	3	玛利亚
	时间超出	玛利亚++

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
沙区 (20:00-20:25) 遇	1	强
	2	无
	3	幸
	时间超出	强

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
20:00 20:25)	-	无
时间超出	1	无

事件发生地点与时间	肇事	被肇事者以及结果
By 2000 0000, 00, 00, 00, 00	1	撞, 撞
发现撞车人为服装发生争论	3	撞, 撞, 撞
	时间超出	无

花园中庭遇见爱丽斯和雷	1	快速选择三次,爱丽斯++
	2	快速选择三次,雷尼++
	3	快速选择三次,爱丽斯+雷尼+

事件发生地点与时间	逃犯	影响对象以及结果
1997年12月11日 香港新界沙田	最大力度 1000名警力	香港各界
1998年12月11日 香港新界沙田	较大力度 100名警力	香港各界
1999年12月11日 香港新界沙田	较小力度 10名警力	香港各界

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
作战指令室(20:30-20:55) 遇尾雷尼	-	-
	-	-

事件/危机事件/问题	处理	影响对象以及结果
食堂遇见红头巾和神童	· ·	· · ·

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
乐屋：20：30-20：55）遇 见神奈	「	「 「

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
舞台遇见玛利亚和爱丽丝		影响对象: 爱丽丝 影响结果: 爱丽丝

下面是连续选择IPS, 至此自由时间结束, 下面是战时间	选择1 选择2 选择4	3, 1f, 1f: 玛利亚·爱丽斯 5: 玛利亚·爱丽斯 2s, 1s: 玛利亚·爱丽斯 1, 1f, 2s: 玛利亚·爱丽斯
事件发生地点与时间	来源	相对时间以及坐标

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
1997年12月19日，香港恒生指数	1997年12月19日，香港恒生指数	1997年12月19日，香港恒生指数

准备出击	无	无
时间超出	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结束

战斗中与樱相邻发生对话	2	樱·
	3	樱·
	时间超出	樱·
事件发生地点与时间	连续	影响对象以及结果
爱丽丝利用瞬移能力打开	1	无影响
护栏栏杆开	2	樱, 爱丽斯, 红-, 碧崎, 雷尼
	时间超出	爱丽斯·

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
导入1代文件后，当电脑在 与索尼网上线时 I P S	2 时：松	索尼公司 雷凡尼
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
假响数与人聊，起在索尼 车下呼机的对话	2 时：松	索尼公司 爱答希
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
山崎久美子（Kikuko Yamazaki） 现场的选择	2 时：松	索尼公司 爱答希
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
人聊的“索尼” 人和被选中的人 第一：被选中的人机没有 显示时的选择	2 时：松	索尼公司 爱答希

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
第二话开始在舞台前看众人徘徊	1 2 3 时间无	无 无 无 无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
在“能”拟现场与樱(帝都恋人)交谈关于“结婚”的事情	1 2 3 时间无	爱丽斯+ 爱丽斯 爱丽斯+，玛利亚，盖+ 无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
回到帝都后与玛丽亚	1 2 3 时间超出	无 库莉奇效+，寇库丽可+，罗贝莉亚+，花火+ 艾丽卡+，罗贝莉亚+，艾丽卡+，花火+ 无 无 艾丽卡+ 樱-
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
以下是由自由移动时间可以前往所有花组成员的房间	1 2 3 时间无	爱丽斯+，神奈+，红兰+，玛利亚+，普尼+，樱+，盖+ 红兰+，玛利亚+，织姬+，普尼+，樱+，盖+ 爱丽斯+，红兰+，织姬+，樱+，盖+ 织姬+，盖+ 无，以上是按照所有人的触发条件排列的
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
沙龙遇见艾丽卡(巴黎恋人)	1 2 3 时间超出	无 艾丽卡+，寇库丽可+，罗贝莉亚+ 库莉奇效+，寇库丽可+，罗贝莉亚+，花火+ 库莉奇效+，罗贝莉亚+ 无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
二楼阳台遇见樱(帝都恋人)	1 2 3 时间无	无 樱+，普尼+，盖+ 无 无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
与博识对战前选择出方式	1 2 3	玛利亚+，普尼+ 玛利亚+ 神奈+，盖+
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
在战场中大神与艾丽卡(巴黎恋人)相会	1 2 3 时间超出	无 艾丽卡+，罗贝莉亚+ 艾丽卡+，罗贝莉亚+ 库莉奇效+，罗贝莉亚+ 无

事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
在两个“金结晶”被摧毁后，大神与神奈相帮	2 时间超出	无 神奈
第三话		
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
第一话开始就与哪一队女孩一起出去作选择	无 无	艾丽卡 无对话 无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
以下自由移动时间，在15金发生自动事件，大神被艾丽卡强行拉到龙道进行役	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
御膳遇见艾丽卡	2	无
	3	艾丽卡
	时间超出	无
	无	无
	无	无
注视御膳2	无	艾丽卡
	无	艾丽卡
	无	艾丽卡
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
御膳的房间中遇到罗贝莉亚	2	罗贝莉亚
	3	罗贝莉亚
	时间超出	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生地点与时间	选择	影响对象以及结果
夜装部晚些时间遇到恭、花、火、神奈	无	无
	无	无
	无	无
事件发生		

大戦

大戦

秘集市

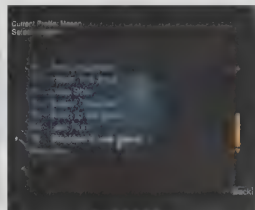
在游戏中主选单 Settings Cheat Code

画面中,输入下列代码(注意大小写)并点 OK 键确认,系统检查无误后会提示开启了相应功能:

IMALAZBREETCH 开放所有单人游戏关卡
F3ARM3 刀枪不入模式开关
ALLAMO 获得所有弹药
MYLOCATION 地点状态显示开关
P33kaB00 过场影像可跳过(鼠标左键单击)
EBPwnz 开放所有电子战辅助物品
BESTBUYpwnsYou 开放所有 BestBuy 店铺商店
GameStopPwnage 开放所有 GameStop 店铺商店
TRUPwned 开放所有 Toys R Us 店铺商店
FuturePwnage 开放所有 FutureShop 店铺商店
PwnageMart 开放所有 Wal-Mart 店铺商店
YouGotGroove 开放所有 Groove 内容
TaqetAnglo 开放所有 Taqet 内容
ShHtsaSecret 开放所有 Secret 内容

在单人游戏中按【~】键可进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

fov # 设置视野值(默认#为70)
behindview # 视角切换
(#=0 主视角模式/1 第三人称视角)
s33c1de 玩家角色自杀
【测试:有效 PAGAN 提供 A】



所有单人任务开启



弹药全满且进入最后 1 关

游戏中依次直接输入下列 4 个字符串:

iamacheater
sateebug
caterit

如此即可进入一个隐藏的 Bar Porter 选单

游戏中直接输入下列字符串会获得相应功能:

bedit 进入隐藏的地形编辑选单
safe mouse 安全鼠标模式
(右下角有提示提示)
moviecapture 游戏录影模式
(右下角有提示提示)

【测试:有效 PAGAN 提供 A】

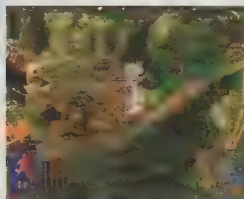


隐藏的地形编辑选单

游戏中按回车键进入游戏,输入下列代码并回车获得相应功能(字母大小写):

snout 地图全部打开
sepcats 所有资源获得 50000 单位
walkover 前战役士兵技能
reinforce 功能未用
lucky

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



地图全开且所有资源均加 5 万单位

在游戏的 options 选单中选择 Cheat Codes 项进入秘代码输入画面,输入下列代码获得相应功能:

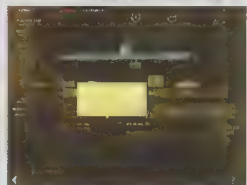
straightedge 无限的栏杆平衡
1.kept alive 持续特殊状态
asstruck 开放所有关卡选择
boxoffice 开放所有影像
o.d.kool 开放 Pro Skater 1 中的
选手 Natas Kaupas & Tony Hawk
Enter sellout 开放选手 Noel Beaumais
1-wheel 开放选手 Paulie
spr1sman 开放选手 Phil Margera
costars 开放更多其他选手

【测试:N/A PAGAN 提供 A】

通过以下方式,可获得足够的声望值以便加速你的潜艇或更换型号,注意你需要在游戏中开始一职业任务(Career),并执行一个任务后返回基地,如此才能生成修改所需的配置文件

在视窗系统“我的文档”目录中,找到“m3.nata\cfg\Careers”,在其中进入与你的职业任务名称相同的子目录,以任何文本编辑程序(如记事本程序 Notepad.exe)打开其中的 Patrols 0.cfg 文件(修改前请备份此文件以便必要时复原),在其中找到你最后执行的任务描述内容,将其中 DeltaRenown 的数值改为你希望获得的声望值。例如将 DeltaRenown:1200.000000 改为 DeltaRenown:120000.000000,保存此文件并进入游戏,你就拥有了 12 万点的声望值,是够你进行任何装备升级了。

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



12 万点的声望值足够进行任何装备升级了



一测试 N/A 未经编辑部测试
一测试有效 经编辑部实际测试通过

文/我是人才

蟬紅

[illegible]

很多人说娇红的身世是玄妙的,她出身唐门,在与对手交锋的时候总会戴上又柔软又鹿皮的手套,这是蜀山唐门弟子杀人前的必要程序。也有人说她是峨眉掌门人祖传的女儿,生下来便是,更是个天资的悟性。她生平,曾以铁戟曾经杀过无数人。又传说她是巴人峨眉,或东瀛来的,她从来不肯透露身份来历的人,因为知道她来历的人都已经死了,化作了漫漫长空的尘埃。

[illegible]

三幕·只见飞镖——搜捕

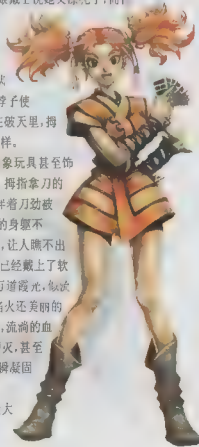
拇指有一张笑眯眯的娃娃脸，说话时总喜欢把双手叉在腰间嗲声嗲气地。穿着双柔软鹿皮鞋，一身短衣襟小打扮，遮不住的那健康又修长的双腿，拇指是让

这个调皮的小女孩，总是喜欢站在南宫身后，埋怨南宫的大块头挡住了本应该在一边晒太阳，喜欢从南宫手端着碗时看金黄头发的一个剑眉男偷偷省下他的几粒米饭。但是，作为哥哥的南宫，终究会为她要脸，喜欢站在举着竹竿的背后跟她比个头。但是，那些被捉弄的人们，却并不觉得得到姑娘的举过手过，南宫会笑吟吟地把手伸到她的掌心，她会笑着甩掉又重新梳理，自己的头发，甚至会偷偷地把自己随身携带的那款美玉让得到姑娘脸上说她又漂亮了，而南宫则乐呵呵地垂下头去，让姑娘摸摸他的胡子。

正是有了拇指，她终于有了些许笑容，剑圣才会放下船板让友情鸟飞下来为她采一束花，笨笨的嘴巴才会突然变得与以前所不同的俏皮可爱，悟神则会高高兴兴地让拇指抚摸着脖子使她亲一口。有快乐的地方肯定有拇指，所以在破天里，拇指永远缺少不了朋友，正如朋友们缺少了一样，一样。

谁也不会相信，拴在拇指姑娘腰间，那一条串玩具甚至饰物的小铃，可是能让敌人瞬间毙命的利器。拇指拿刀的感觉实在是太出奇，随刀一划，仿佛都能将她们穿着刀站带走或者将她的纤纤细腰折断，因此这个娇小的身軀不需要太多的累赘，她的脖颈如同风，她的四肢身形，让人瞧不出武器的所在，却又无处不在。她身軀一跃就已经戴上了柔软的手套，从这双小小的手手腕间就能发出万道霞光，似流星般划过夜空，一簇天邪星立刻比她还要比她还要美的光时刻，和一阵阵的轰鸣声从慢慢从心里流出来，滴淌的心已经急得连她的体温都随着生命的烛光带走，熄灭，甚至她还来不及眨眼睛，仇人的身体就已经在这一瞬间凝固成永恒。

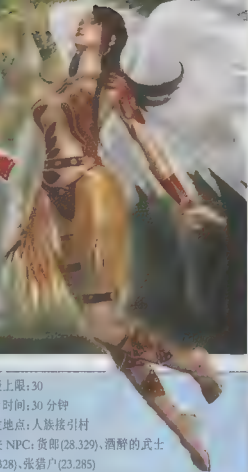
飞镖，再见飞镖，莫不代表着对破天邪灵最大的惩罚？



完美世界

WORLD2.COM.CN

人族任务初级攻略



在《完美世界》中，任务系统是很重要的部分，想要顺利完成主线任务，玩家需要先了解游戏角色所扮演的任务，现在就让我们一起踏上无之路，探索完美世界中人族的前期任务。

1. 人族复元

等级下限：1级

等级上限：5级

预计时间：5分钟

触发地点：人族接引村

相关 NPC：长老(33.336)、铁匠(41.344)、裁缝(40.342)、药师(38.337)、贵妇(28.329)、巧匠(26.327)

当你初入人界时，可以先去拜会一下村里的长老，他会告诉你一些关于本族的事情，对你今后的外出历练很有帮助。找长老接任务，分别拜访村里的铁匠、裁缝、药师、贵妇、巧匠，回去报告长老，完成任务。

2. 剿灭钢铁匠

等级下限：2级

等级上限：10级

预计时间：20分钟

触发地点：人族接引村

相关 NPC：铁匠(41.344)、裁缝(40.342)

西驻的白帝大军已经毁灭了黄帝之都而在青龙湾的防线，帝都正向着各地征集武器。人族接引村的铁匠为武器材料供不应求而发愁，你答应他去寻找所需材料。找铁匠接任务，去村外杀幼红狼收集5个幼红狼，杀青蛟收集5个青蛟皮，然后与裁缝交谈获得10个熟熊藏，将收集到的物品交给铁匠，完成任务。

3. 灵药神药

等级下限：5级

等级上限：15级

预计时间：15分钟

触发地点：人族接引村

相关 NPC：药师(38.337)

黄帝之都的主力在青龙湾被击溃，大批伤员撤离到炉归泽，现在急需治疗的药材，药师希望你能够帮他去附近的森林中采集1个通经草和1个蜂蜜精回来，以解燃眉之急。找药师接任务，去村外杀刺刺球收集1个通经草，杀火火收集1个蜂蜜精，将收集到的物品交给药师，完成任务。

4. 猎杀野猪

等级下限：8级

等级上限：15级

预计时间：30分钟

触发地点：人族接引村

相关 NPC：贵妇(28.329)

1 欲善其事，必先利其器。想要充分发挥自身的战力，首先要学会使用符咒，极大强化身上的武器装备。如果你能满足贵妇的一些要求，他或许会教你使用符咒的力量。找贵妇接任务，去村外湖中杀死5只渡水鼉，他回去告诉贵妇，在裂刀符、咒灵符、固神符、硬甲符4种优化符中选择1种作为奖励，然后去剑仙山杀野猪10只，与贵妇交谈，完成任务。

5. 猎杀野猪

等级下限：10级

等级上限：无

预计时间：10分钟

触发地点：人族接引村

相关 NPC：贵妇(28.329)、莫休(57.353)

有一对翅膀，像飞鸟一样在天上飞翔，是每个人类梦寐以求的。千年战争中，羽人的遮天之翼让人类伤亡惨重，自此人类祖先开始潜心研究飞行之法，历经几代人，终于研制成功。如今各方势力都在厉兵秣马，战争是难以避免的，学会飞行之法，将会让你受益颇多。贵妇那里掌握着这种神奇的法术，去拜访他吧。一旦得到他的欢心，将会有收获。找贵妇接任务，获得1个匠心之翼，找到村子后山的瑞士莫休(飞行过去较节省时间)，与他交谈后再回去与贵妇交谈，完成任务。

6. 剿灭野猪

等级下限：12级

等级上限：无

预计时间：15分钟

触发地点：人族接引村

相关 NPC：长老(33.336)、老村长(99.324)

剑仙山附近隐居着人族的老村长，而今天天下大乱，妖物横行，他隐居野外，恐生不测，接引村的长老想请他早日回村来居住，免得大伙儿日夜牵挂。你如果有时间，可以去请长老相信他。找长老接任务，去剑仙山与老村长对话，然后回去报告长老，完成任务。

7. 消灭野猪

等级下限：15级

等级上限：30

预计时间：30分钟

触发地点：人族接引村

相关 NPC：贵妇(28.329)、酒醉的武士(32.328)、张猎户(23.285)

已经失传千年的指南车，能够指引你的双手再重现么？找贵妇接任务，与酒醉的武士交谈获得“会动的勾子”，交给贵妇后找村外的张猎户交谈，然后杀死踏雪山猫获得“磁石”，回去交给贵妇，完成任务。

8. 渡口之争

等级下限：18

等级上限：无

预计时间：20分钟

触发地点：人族接引村

相关 NPC：老船夫(27.250)、铁匠(41.344)

接引村边上老船夫的船架已用了多年，早已朽败不堪，他很想要人去帮他砍些木材来，交给村里的铁匠帮他做一个新的船架。找老船夫接任务，收集1个原木，1个生铁找铁匠打造出一个全新的船架，带回去交给老船夫，完成任务。

9. 人族出战

等级下限要求：20

等级上限要求：无

预计时间：45分钟

触发地点：人族接引村

相关 NPC：长老(33.336)

炼狱火山山脚本是人族先人驱魔入魔的洞口，长期以来有禁制保护，寻常怪物是很难近前的，但最近那里出现了一些凶恶的幼火魔，人们现在已经都不敢去那里，长老很感谢此事背后的不寻常，他带你去杀怪物，并调查其中的真相。找长老接任务，去炼狱火山山脚杀死BOSS群力，回去告诉长老，完成任务。

整个的人族新手任务设置还是很合理的，充分考虑到新手玩家的现实情况，即便是一些相对困难的任务，只要团队配合得当，战前准备充分，还是有办法完成的。不过，这也从一个侧面考验了玩家的团队协作能力。

《完美世界》有一句口号是“一切皆有可能”，任务设计者们也设计了各种各样的任务，让玩家们选择和发挥。在充满挑战的工地上，有未知的危险，也有动人的诱惑，让我们踏上无之路，共同迈向未来！

少林傳奇

就职任务详解

文/科摩多龙



在《少林传奇》中，玩家在完成“被选中的传承人”和“无字天书”两个最初的新手任务后，就可以动身前往少林寺拜师了。少林寺的位置就在大地图白沙村北往北。到达少林寺后，要自己选择自己喜欢的宗派，然后就是去少林寺前门的礼客那里分领各宗派导师接任务了：

任务：遗忘的事

宗派：武宗

导师：普明

任务物品：鹿筋丸 1 个

首先和宗师傅普明对话，普明看起来很像鬼，帮他传给药王堂的仁清并拿到“外伤药酒”。带回武宗堂给普明，也会让你到少林寺后门附近探望。顺便打听有没有玄达师兄的消息。去找一礼询问玄达的行踪，按照他的说法去少林寺西门外桥后林间找玄达，与玄达对话，玄达告诉你需要一颗鹿筋丸。去少林寺前门的好商那里买一颗并交给玄达，再回武宗堂向普明报告。然



后替普明带“外伤药酒”给玄达师兄，并得到灰灰做的“石制念珠”，回到少林寺交给普护。这时玩家可以和他说话，选择“师父在上，请受徒儿一拜”。对话完，获得“青铜甲”或“青铜皮甲”，并获得 300%武学经验值、5 个少林威震八方瓶和 10 个少林运动散。

武宗就职任务到此完成，以后就可以直接找普护对话，选择想学习的功夫了！

任务：普护拳法

宗派：武宗

导师：普明

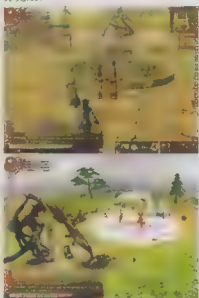
任务物品：清水两份，慈、怒、当阳各 1 份

首先和宗师傅普护对话，想他去找虎啸声从何而来。照普护的说法应该是拳宗堂的雕像，与虎啸雕像对话，选择“这群石雕怎么看起来有些无神”触发剧情，并获得“兽纹念珠”4 个。找到所有灵虎，用念珠帮他们回到石窟内。



接下来去少林寺西门外的大树下找龙灵对话，选择“净化，该怎么净化”触发剧情，回去找虎形雕像说话，选择“慢而代价低的”。对话完找好商买清水两份，慈、怒、当阳各一份。回到虎形雕像处，将兽纹念珠和刚才准备的任务物品交给它。这时要等两个小时，等待时间千万不要再跟虎形雕像说话，否则时间

会重新计算。2 个小时后再去找虎形雕像，对话完获得净化兽纹念珠 4 个，再去依次找豹灵（少林寺东门外）、龙灵（少林寺西门外）、蛇灵（少林寺西院）、鹤灵（少林寺东院）说话，最后回去找普胜。普胜要你帮他找出雕像不亮反照的原因，去找虎形雕像并选择“制服发狂的虎灵”触发与虎灵的战斗，胜利后获得“妖骨 1 个”，将其转交给普胜师傅。对话完，获得“布衣”或“粗棉衣”，并获得 300%武学经验值、5 个少林威震八方瓶和 10 个少林运动散，任务完成。



任务：素粥

宗派：禅宗

导师：卫华

任务物品：清水 1 份，当阳生花各 3 份

和禅宗师傅卫华对话，选择“可能不好意思对师傅说，我去试试”。卫华让你去厨房找徐大人，和她对话选择“这位大娘你怎么了”，原来她口渴，找好商购买清水 1 份，并交给徐大人，并告知素粥需要你的帮助。再回去找卫华说话，获得一封书信，再到藏经阁将书信交给清姑，获得住生咒。回去找徐大人说话，然后找卫华，并获得杨柳净水。回去找清姑说话，获得金刚经。回去找徐大人，选择“怎么这么乱，赶快念金刚经”并触发和素粥的战斗。战斗胜利后获得素粥的碎片，继续跟徐大人说话，选择“我带你去问法医师父”，然后回去找卫华并将素粥的碎片交给她。找好商买当阳、花生各 3 份交给

卫华。对话完，获得“参禅衣”或“悟禅衣”，并获得 300%武学经验值、5 个少林威震八方瓶和 10 个少林运动散，任务完成。

任务：永生的秘方

宗派：医宗

导师：灵光

任务物品：石长生 1 株，铜刀 1 个，松木 1 块，清水 3 碗

和医宗师父灵光对话，选择“师父是不是需要人协助”，然后去少林寺后门僧房找卫心对话，问他是否曾看到李世民施主。对话完获得“李世民掉的信”，回去将信交给灵光。去找好商买清水 1 碗，并找旁边的一智，打探造假信的来历，选择“用水浇灌他”，获得李世民的包袱。此时再去找灵光对话，师父说需要一些材料，找好商买石长生 1 株，铜刀 1 个，松木 1 块，清水 2 碗，再找灵光说话，把材料一起放到丹炉里，并触发与青丝绿的战斗。战斗胜利后去找洛樱说话，获得洛樱掉的琉璃瓶，此时再跟灵光对话，完成任务并获得“棉袍”或“长袍”，以及 300%武学经验值、5 个少林威震八方瓶和 10 个少林运动散。

完成自己选择的宗派就职任务后，获得的物品可以根据自己学的功夫来合理分配点数，这样在《少林传奇》中的第一步——拜师学艺就算完成了。■





少林傳奇

在線

弘揚國術 禪武合一 6月火爆內測

WWW.SHAOLINER.COM.CN

PLAYGOO (研發)
玩雷網

地址：大连市高新园区高能街路明科技大厦 A 座 401
电话：0411-62912222 传真：0411-84755039
[Http://www.joyall.com.cn](http://www.joyall.com.cn) E-MAIL:cs@joyall.com.cn

JOYALL (运营)
大连卓奥科技有限公司

海之乐章

Sea Online

免费试玩 体验

公测

火爆公测



奖品任由你想
一切我来实现

主题活动 即将开始

* 本广告示例图片仅供参考，最终奖品以实物为准。

研 发：厦门二进制数码科技有限公司
运 营：三五互联科技有限公司
客服信箱：services@game.35.com
媒体合作：marketing@game.35.com
官方网站：sea.35.com

活动详情关注 [HTTP://SEA.35.COM](http://SEA.35.COM)

35.COM
三五互联科技有限公司

01 二进制
BINARY DIGITAL

海之乐章

Sea Online

转职任务全解析

文/博渡飞

所有有切登《海之乐章》的新手，都会出生在新手训练营中，在这里必须选择一个导师训练才能被传送到里斯本。在中央广场上，可以看到陆战、贸易、海战、冒险和海盗导师，其中冒险导师暂不收徒，而海盗和海战是需要贸易基础的，因此初期玩家只能选择陆战和贸易训练。不过，建议大家选择陆战导师训练，而我们的转职之路从那里开始。

在登陆游戏时，有4种职业火枪手、传教士、剑士、占卜师供玩家选择，而这4种职业可以随时选择贸易或陆战作为自己的特长。选择贸易训练的话，会被立即传送到在里斯本的交易所里，而若选择陆战训练，则首先会获得图鉴物品界面操作说明书及任务说明书，并被要求到北部训练谷打小甲虫。与试炼谷的卫兵若昂对话，得到图鉴物品主键说明书。收集齐4个小甲虫壳后，卫兵会交给你图鉴物品属性点说明书。回到新手训练营找陆战导师交任务，之后将被传送到里斯本中心广场。

接下来与贸易训练导师对话，会被告知到里斯本的卡玛特商会找会长埃默森。在卡玛特商会获得委托信，得到图鉴物品任务说明书，图鉴物品雷达说明书。到里斯本港口与工人对话，领取破旧的小帆船及50金币，并学会补给。建议全部装备粮食，然后出海前往塞维利亚。找塞维利亚交易所老板拜亚买煤，得到图鉴物品贸易说明书。回里斯本交易所卖出煤，回去找埃默森回复任务。这里要注意，补给只够短途往返，而金币又不够再次补充，所以一定要抓紧时间不要在海上贪玩哦，不然你会回不了家的。

回到里斯本卖掉煤块后，回报是70银币，而交易所还需要大量的煤。所以，你可以靠运煤赚取第一笔金钱。

当然，这里也不要忘了去找各自的导师领取职。

火枪手找枪术老师加塞尔，他在里斯本枪术学院(95.55)；传教士去里斯本大教堂(40.50)，找神父卡呢萨雷斯；剑士找里斯本剑术学院(79.57)的剑术老师希米若；占卜老师库卡则在里斯本占卜屋(87.16)中。

1.火枪手一转任务

条件：等级8级以上，职业为见习枪手

奖赏：属性随机的团队勋章，技能格+1

找枪术老师加塞尔报到后，可以选择一个右键技能学习，并成为见习枪手，获得见习服及补给品。之后加塞尔会指派你去消灭铁钩森林的海盗，收集红色火药。同时交给你陆军枪术勋章，找其它职业的玩家交换勋章后可以得团队勋章及称号“团队精神”(不影响“转流程”)。



去铁钩森林打败海盗(铁钩森林海盗区)，收集到12个红色火药(除了海盗船长，其它海盗都有几率掉落)。把红色火药交给枪术老师加塞尔，等级在8级以上可转职为火枪手，技能格+1。



2.牧师一转任务

条件：等级8级以上，职业为见习传教士

奖赏：团队勋章，技能格+1

找神父卡呢萨雷斯报到后可以选一个右键技能学习，然后被派去帮忙酒馆老板托里斯(里斯本酒馆39.22)取回邮包，得到教皇的密函。到酒馆后酒馆老板托里斯告知邮包还没到，让你接个送货任务或者去铁钩森林跟冻打发时间。回来询问酒馆老板托里斯得知邮包被海盗夺走，得到教皇的密函。回去找神父卡呢萨雷斯接到寻找邮包的任务以及交换团队勋章任务(不影响“转流程”)。

去铁钩森林打败海盗，找到一个奇怪的圆球(除了海盗喽啰、海盗船长，其它海盗都有几率掉落)。把奇怪的圆球交给神父卡呢萨雷斯，并且等级大于8级时，可以转职为传教士，技能格+1。



3.剑士一转任务

条件：等级8级以上，职业为见习剑士

奖赏：团队勋章，技能格+1

找希米诺报到，首先学习一个右键技能，然后成为见习剑士，得到见习服及补给品。之后会被要求去铁钩森林打海盗，并收集海盜头巾。同时会领到交换团队勋章任务。去铁钩森林打败海盗，收集到15个海盜头巾(除船长外的海盗都有几率掉落)，把海盜头巾交给希米诺，等级大于8级者可转职为剑士，技能格+1。





4. 占卜师转职任务

条件: 等级 8 级以上, 职业为见习占卜师

赏资: 团队勋章, 技能格 +1

找库卡报到, 学会一个右键技能, 并接到海盗旗任务及交换团队勋章任务。去铁钩森林打败海盗, 得到 1 个海盗旗 (除了海盗喽啰, 其它海盗都有几率掉落), 把海盗旗交给库卡, 等级大于 8 级时, 可以转职为占卜士, 技能格 +1。

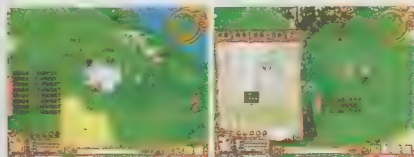
铁钩森林入口到海盗区, 有很长的一段距离, 其中分布了不少小甲虫和野猪。因为最低级的海盗喽啰都是 6 级, 十分难应付, 所以建议大家不要急于去做任务, 最好先打一些低级的甲虫和野猪, 升到相应的级别后再去海盗区。另外, 打小甲虫还有可能获得低级的武器, 有的具有附加属性, 相当难得哦。这里有个获得任务道具的窍门, 因为所有任务道具都是随机掉落, 并且可以交易, 本身需要的任务道具不好出, 但其他职业却很容易打到, 所以建议大家不妨互相配合, 一个是组队完成任务, 一个是找别的玩家交易任务道具。这样也可以很快完成任务。

5. 狙击手转职任务

条件: 等级 ≥ 18 级, 职业为火枪手

赏资: 转职为狙击手, 技能格 +2

枪术老师加塞尔让你去找里斯本总督萨斯 (里斯本总督等级 51, 26), 总督萨斯让你前往螺旋迷宫深处寻找约柜中的秘密, 返回学院, 枪术老师加塞尔告知约柜的事情。穿过螺旋迷宫, 到米诺斯宫殿的最底层击败米诺斯 (米诺斯宫殿最底层), 得到牛鼻环。用米诺斯掉落的牛鼻环开启约柜发现里面的秘密, 用牛鼻环开启约柜, 得到藏宝图。带着藏宝图回到里斯本, 在港口送信。这里有两个选择, 把信给总督萨斯, 并且等级大于 18 级, 就可以转职为狙击手, 并回学院找枪术老师加塞尔复命。在学院门口遇到贵族剑客, 开始战斗, 打赢剑客都可以完成任务。若选择把信交给枪术老师加塞尔的话, 会在学院门口遇到贵族剑客, 打赢他后, 加塞尔会让你把信转给总督萨斯, 来到萨斯处就可以转职了。打输的话, 东西被剑客抢走, 老师说把这件事报告给总督萨斯。去向总督萨斯报告, 并且转职为狙击手, 技能格 +2。



6. 牧师转职任务

条件: 等级 ≥ 18 级, 职业为牧师

赏资: 转职为神官, 技能格 +2

神父卡呢萨雷斯托你把邪恶的圆球带给威尼斯的红衣主教比希尔 (威尼斯大教堂 116, 41)。来到了威尼斯, 红衣主教比希尔派遣你前往米诺斯宫殿追捕异教徒萨麦尔 (米诺斯宫殿最底层), 获得圣洁十字架。在米诺斯宫殿底层找到萨麦尔, 使用圣洁十字架进入萨麦尔房间。萨麦尔问你是否相信他, 回答不相信就会进入战斗, 打败萨麦尔, 得到萨麦尔的日记。把日记交给红衣主教比希尔, 等级大于 18 级的玩家可以转职为神官。

若回答相信, 则会被红衣主教比希尔逐出教会。这时需要回去打败米诺斯宫殿的米诺斯 (米诺斯宫殿最底层), 得到牛鼻环。用米诺斯掉落的牛鼻环开启约柜, 得到圣杯。再次找到萨麦尔, 用圣杯进入萨麦尔房间, 他会交出日记, 并教授技能救赎之光。返回威尼斯, 欺骗红衣主教比希尔, 再次被红衣主教比希尔接纳进入教会, 等级大于 18 级时, 可以转职为神官, 技能格 +2。



7. 剑士转职任务

条件: 等级 ≥ 18 级, 职业剑士

赏资: 转职为剑豪, 技能格 +2

接到剑术老师希米诺的命令, 前往螺旋迷宫深处寻找约柜中的秘密。穿过螺旋迷宫, 到米诺斯宫殿击败米诺斯 (米诺斯宫殿最底层), 得到牛鼻环。用米诺斯掉落的牛鼻环开启约柜开启约柜发现秘密, 得到奇怪的藏宝图。带着藏宝图回到里斯本, 在港口遇到火枪手 (里斯本港口) 前来抢夺。不交出藏宝图, 便会和火枪手发生战斗。胜利的话, 把藏宝图交给剑术老师希米诺, 即可完成转职。若战败, 则被命令前往总督府向总督萨斯领取赏资, 同时转职为剑豪。

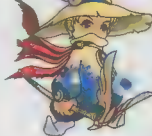
若选择交出藏宝图, 则需要向总督府萨斯复命并领取赏资, 完成转职。

注: 若死亡回城或从铁钩森林回城的话可直接和老师对话完成任务, 上交藏宝图, 并转职为剑豪, 技能格 +2

8. 占卜士转职任务

条件: 等级 ≥ 18 级, 职业占卜士

赏资: 转职为占星术士, 技能格 -2



占卜老师库卡说马德拉出现了奇怪的海啸, 要求你去那里问问马德拉的费尔南多·斯丹 (马德拉酒馆附近 37, 22)。从斯丹那里获得了情报, 他要求你帮他带回来米诺斯宫殿最底层约柜中的东西。

不同意的话, 返回里斯本向占卜老师库卡报告, 库卡提出同样的要求。穿过螺旋迷宫, 到米诺斯宫殿击败米诺斯得到牛鼻环。用米诺斯掉落的牛鼻环开启约柜开启约柜找到真理之书, 把真理之书交给费尔南多·斯丹, 转职为占星术士, 并教技能吸血。

若选择同意, 则可以直接到米诺斯宫殿击败米诺斯得到牛鼻环。■



报告人/网先队: 残酷天使

报告人/网先队: 残酷天使



張氏

队,就如同一个保护神,保卫着这个崇尚自由的新国度。

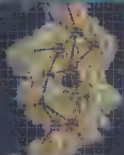
离太阳最近的轨道十分近,因此看起来特别巨大。这个星球终年在炎炎烈日之下,热浪不断冲击着这个星球。这颗行星半径为 85 万公里,质量是地球的 1.5 倍,重力是地球的 1.5 倍。

和相思) 3. 5. 5 工业生态(工业生态和生态学) 阿育维·普里塔 36
3. 5. 6 部门(1) 居住化工厂(埃及)和(1) 居住中心(埃及) 工业生
试验基地作为拥有能量源的首都工厂和特皮连姆工厂, 门托信号转发站
3. 5. 7 巴控中心以及阿兰科技工厂连接 只有取占了上述 4 座工厂其中的
3 座, 工作的能量才会消失。

“东方大盗”之称的俄罗斯，在俄罗斯远东地区，有 3 处重要战略要地，分别是位于 B7 区的德黑曼纳尔（俄文：Дальний Восток，中文：远东联邦区），位于 Q12 区的莫罗兹诺夫（俄文：Морозовск，中文：莫罗兹诺夫），位于 H7 区的谢尔盖耶夫（俄文：Сергеев，中文：谢尔盖耶夫）。这 3 处战略要地均位于北亚至西伯利亚地区，道路互相之间，道路之间山岭相连，环境十分恶劣。正是这 3 处环境恶劣符合新联盟地区国际恐怖主义作战计划其他方面在这个大靖上的野外环境条件创造了条件。一到那里是千树无叶，在这种环境下，电脑制导的机动能力将不同寻常，道路崎岖，陡坎为其特点。因此地是俄罗斯远东地区重要战略要地，是俄罗斯火步最为其，与先敌者一争高低。

▲ 不少不同人士都用「炒」字來形容炒樓，這「炒」字，其實係「炒」咁解。

秦甲作战正面交锋

[illegible]

意料。几乎可以肯定的是,此时双方装甲集群的三米厚的装甲板既决定了这个大陆的归属了。很遗憾的是,作为防御方的新联盟可以充分利用首都工厂能量产的优势,四面出击。而进攻方就算是打胜了这一仗一次坦克大战,也还不能立即进攻首都工厂,还得继续向北绕去打门托诺乌转战线。如此漫长曲折且无保障的战线才是进攻方最大的敌人。

从 G7 区的依斯米
尔·卡里莫夫进入阿拉木图
试验基地。这也是曾经多
次出现的攻击方式。不

和固守公共资源要远远优于其他两派做法。当然,这也要看具体战局和国实际上有着微弱的优势。

位于 E8 区的军事传送门连接着双头科技工厂,这里需要注意的是,随着上部从黑经过的两座山丘,若是在平常地图上,要想在这两座山丘布置伏兵,那会让所有指挥官当炮灰,但是鉴于和新这个能见度低得可怕的星球大陆,设置让每个指挥官都要谨慎对待这种战术。进攻之后,要通向 3 座工厂——两座连接工厂和正对面的斯坦布信号转发电站。因此,大家都会争着占领这座工厂,而这座工厂会陷入到两派主力部队争夺之中去。

位于 L9 区的军事传送门连接着克拉克工厂,而这条路是条死路,以对付任何一个指挥官。不过好在地球共和国的士兵们善于在艰苦环境中行军。这条进攻路线需要注意的问题有两个,一个是在克拉克工厂和福塞拉广播传送门之间的一座不算短的桥。这座桥如果是在一个准备充分的防御指挥片手上,就会变成进攻部队的巨大墓地。当然,这个问题可以用快速的行动和周密部署来弥补。另一个问题是在福塞拉广播传送门前面的纳太空控制中心,这个工厂与传送门的距离比克拉克到传送门的距离要短很多,而且没有水路阻隔。所以,走这条路送的部队最要警惕的就是悄无声息的尽快冲到克拉克工厂,并且在最短的时间里拿下这个工厂。这样,进攻的第一也就成功了。

位于 M16 区的奥斯汉传送门则直接连接着下派科技工厂。在进攻最宽的时候,因为距离比较远,不得不走弯路,但是没有天然伏击点,基本上比较顺利。而进攻克拉克的太空控制中心和生化试验基地也不错,非常符合快速突击作战。一个备选的第三个作战目标基地是托生克试验基地,那里可以在那里一开始做进攻迅速的部署,拿下该地之后,只用花费下一个小时工厂就可以直接兵临工厂了。当然,考虑到这颗星球大陆的复杂地理条件,这条路线被采用的几率还是比较少。

总而言之,和新因为恶劣的作战环境以及较不重要的战略位置,使得这颗星球大陆在开荒之后后续准备时间都处于非常空白的状态,对于两派系之中是非常难得的。



老美路线的最后外推还是问题,因为新联盟常年忙于完成任务,所以这达大陆的连接工厂给敌对国家占领了,零星的部队就能拿下。而阿赖后面连接着黑思科技工厂,倘若进攻部队行动迅速,直接占领黑思环境,若是行动稍微慢一点,或者新联盟军队的反应稍微敏捷一点,那来自地球的源源不断的新联盟大军就足以把小小的阿赖固守永无宁日。

从 Q12 区的军事传送门出来,攻击巴什通信信号转发电站,是意大利两派进攻路线。虽然不用时刻担心后方大陆工厂的夹攻,但这条战线过于漫长了。进攻部队很英勇,甚至还敢于往新联盟后方进攻新联盟基地,做了造成空手而归的惨状。

整个这个星球大陆就好像是条虫,以新联盟做的那端为头,地球共和国和全在新联盟这边。要想在这个大陆上有所作为,意大利两派,不管是新联盟的招募生还是意大利,都是要舍弃工厂,进攻意大利。



和新

和新作为阿拉西司系星球最后被发现的一个星球,连接着福塞拉、奥斯汉和基瑞克。这个星球没有连接任何地下洞穴,且位置相对于其他星球较为遥远,使得这个星球上的战争相对于其他星球不是非常激烈。同时,与这个星球较为和平的氛围相称的是,和新非常适宜着凉爽的天气。

和新上空就有毒草层的云层。但是与人类生存密切相关的氧气含量非常低,与此相反,其他气体元素却非常丰富——这就造成了军队在和和的大陆上行进时需要打开生物防护罩。和新大陆地上有着低矮连绵的山脉和沼泽,常常有不能移动的怪物,土卫四星球突然爆发时海啸则可能招来毁灭。

这个星球大陆共有 11 座军事传送门,分为三个区域,工厂和军事传送门依次是克拉克、汉捷和基瑞克,3 座连接工厂(新莱、卢西和普斯本)直接,3 座生化试验基地(由西向东分别是普斯、诺托和基瑞),1 座信号转发电站(斯坦布)和 1 座太空控制中心(新莱)。斯坦布工厂作为和新大陆的首都工厂,是位于大陆中心的小路上,仅有 3 座桥梁通向它,与斯坦布相连的 4 座工厂分别是阿赖生化试验基地、斯坦布信号转发电站、托生克生化试验基地和纳太空控制中心。只有这 4 座工厂其中的 3 座(新莱、普斯本和斯坦布)连接工厂才能直接打开。与别的星球大陆一样,和新也有 3 座广播传送门分散在这些战斗基地中间,连接着克拉克工厂的福塞拉广播传送门位于 L9 区,连接着汉捷科技工厂的基瑞汉传送门位于 E8 区,位于 M16 区的奥斯汉传送门则连接着下派科技工厂。而广播传送门分别连接着这个星球大陆仅有的 3 座科技工厂。和和大陆有利于进攻方面——倘若哪个有胆识的指挥官分别占领这三个传送门同时攻击,岂不是战役一开始就断绝了失去后方的科技工厂,当然这需要极高的统帅和应变能力。

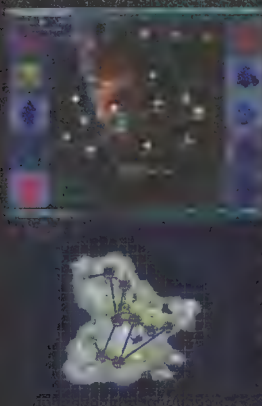
和新大陆由于常年无战,作战单位防御能力十分有限,不利于对大陆偷袭。这样,在这个大陆上步兵部队突然的遭遇性作战几率就大大增加了,使得对主战队的快速反应能力提出了更高的要求。在进攻时,指挥官



塞瑞圣

国的军队更具主动一些。

塞瑞圣星球大陆它位于塞瑞圣星系南面, 气候严寒, 光线昏暗, 根本无法无法支撑这个常年冰封的星球。整个大陆地形由高大险峻的山脉和坎坷的道路组成, 给大军的移动带来极大的困难。跨越这些天然障碍, 是每个指挥官在此用兵需要考量的问题。在塞瑞圣恶劣的地理环境中, 存在着一大人类建造的车辆——塞瑞圣战车。它是早期人类使用最普遍的技术的一个战成品。可惜的是, 在不列颠的战争中, 塞瑞圣战车却在这座大桥两边各自为自己的帝国而战。



塞瑞圣星球大陆一共拥有9座战略基地, 依次是3座科技工厂(由北向南是尼古玛、那瑞克和平加)、3座生化试验基地(由北向南依次是赞德那、图吉加和埃诺)、1座空投中心(首都工厂安古塔)、1座信号转发站(埃克那)和1座连接工厂(尼内特)。作为唯一的空投中心安古塔, 还兼任着这个星球大陆的首都工厂一职。它拥有着能贯穿并与周边的赛德星生化试验基地、那瑞克科技工厂、埃克那信号转发站和图吉加生化试验基地4座工厂连接。只有拿下了这4座工厂中的3座, 能量罩才会消失。

塞瑞圣大陆地形复杂, 道路狭窄, 道路位于F7区的斯密斯传送门和G18区的奈沙德传送门位于M16的阿摩斯传送门, 和南工厂直接连接着尼古玛科技工厂。奈沙德传送门的连接线路达瑞星生化试验基地, 而阿摩斯传送门则连接着尼内特连接工厂。这个星球大陆地图极为复杂, 有赛德星大陆所没有的一些有趣特点, 这给双方进攻这个星球大陆的各个国家军队造成了或多或少的阻力和困难。使得任何一方塞瑞圣大思想想要在这个大陆顺利达成都不是一件容易的事情。

塞瑞圣星球大陆终年积雪, 山多险峻, 道路穿峰逼山, 交通极为不便且坎坷。由于山多势大, 使得重型机械化部队想要穿越只能作为一个最好的选择。而且由于大陆本身狭小, 加上道路状况十分恶劣, 无重型部队的运动能力大大削弱。在这样一个小小的星球大陆上运动, 所需要的时间反而会大大的延长。在这个星球大陆作战, 主战坦克的火力和装甲厚度都会影响着部队的推进效果。而在这方面, 赛德星恰恰是出色的。

位于F7区的斯密斯传送门连接着尼古玛科技工厂, 这似乎是最早, 也是最简单最直接的开局方式。科技工厂离传送门很近几乎只要一攻, 就拿到了, 这一段道路也还算平坦, 而科技工厂身后的连接线路又直接连接着南工厂, 南工厂周围的那瑞克科技工厂。似乎只要初期顺利攻下南工厂, 就可以拿下两个科技工厂, 这对于防御方来说绝对是一个致命的好打击。只要仔细研究一下地形, 赛德星的美军就可以消灭了: 南工厂坐落在大陆中部的平原上, 它身边的两个小高地(其中之一是那瑞克科技工厂)位于一个海拔很高的位置, 通向那瑞克的名字那瑞星是赛德星也是他们, 而那瑞克进攻的部队在相当长的一个道路上都必须仰攻进攻, 而且进攻的道路还得经过首都工厂安古塔附近。我提, 没有哪支部队愿意冒险的近距离挑战赛德星的美军还能保持住优势的态势。而美军的

方还得随时注意来自赛德星生化试验基地的威胁。所以, 一个老练的指挥官只会选择继续进攻赛德星生化试验基地来进一步稳定住自己的防线, 这样才能保持住对首都工厂安古塔方面的压力。不过, 拿下4座护卫基地中的其中3座, 就得必须沿着这条小路, 绕过首都工厂安古塔说成, 这就是塞瑞圣进攻路线中最为困难的地方, 防御方的火力可以轻易的将进攻部队沿着道路艰难爬行的部队, 而使整个进攻计划彻底破产。

赛德星的军队由于连接线的关系能够轻易的出现在位于G18区的奈沙德传送门, 他们面对的将是塞瑞圣生化试验基地, 和攻占其他生化试验基地相同的是, 他们得面对生化试验基地十分快速的兵源补充和基地周围险峻的拉锯战。而和攻占其他生化试验基地不同的是, 他们必须通过攻占埃诺和尼内特连接工厂十分接近。在塞瑞圣生化试验基地南面的奈沙德传送门, 进攻方很容易会遭到来自南面的火力夹击。

塞瑞圣主权的军队更多的是从位于M15区的阿摩斯传送门, 阿摩斯传送门和尼内特连接工厂连接, 塞瑞圣工厂虽然被看是夺取下的核心要素, 工厂之一, 但是他们虽然面对对南工厂一个问题, 那就是新联盟军队, 使用阿摩斯传送门距离太近, 由于各种原因的影响, 而联盟在这个方向上始终占着一线优势, 所以这个因素也迫使阿摩斯主权的军队不得不派兵多从内部基地内部牵制, 事项的进攻连接工厂每个房间的时候, 塞瑞圣的主权国家军队从不停歇的和新联盟军队的光复者主战坦克, 并开阵连地。阵连战本来对阿摩斯主权的部队较为不利, 而地形又使劣势的阿摩斯部队不能展开自己较为熟练的机动战术。一些新联盟部队, 使用塞瑞圣的军队在攻击这个大陆的时候陆续重击。

虽然塞瑞圣地形地形条件下, 地球共和国的塞瑞圣主战坦克, 能先攻占南工厂, 但是, 塞瑞圣地形和塞瑞圣, 使得新联盟军队的攻击, 这个大陆上占有一定优势。

塞瑞圣星球大陆地形复杂, 道路狭窄, 道路位于F7区的斯密斯传送门和G18区的奈沙德传送门位于M16的阿摩斯传送门, 和南工厂直接连接着尼古玛科技工厂。奈沙德传送门的连接线路达瑞星生化试验基地, 而阿摩斯传送门则连接着尼内特连接工厂。这个星球大陆地图极为复杂, 有赛德星大陆所没有的一些有趣特点, 这给双方进攻这个星球大陆的各个国家军队造成了或多或少的阻力和困难。使得任何一方塞瑞圣大思想想要在这个大陆顺利达成都不是一件容易的事情。



新绝代双骄

Online
内是照著改组 ttb.gameliier.com.cn

全系统解析

文/璇儿天问

饰可以加 10 命中，所以我们可以只加到 15 的技巧，这样加打可当基本没有 MISS 出现，注意不要加的太多，剩余的全力外功。去砍叮当时带守心和少阳符，保证每个 BOSS 都不会逃出你的手心，当然要有点小技巧，看到 BOSS 快死的时候换修罗，刀气要一直开。

注意：在没有组队的情况下打 BOSS，谁给 BOSS 的最后一击它所掉落的物品就是谁的！如果两个人同时给了 BOSS 最后一击，那就要看谁的攻击高了，所以我们一定要注意最后要敲 BOSS 的血来使用武功。

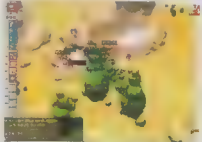
升级小结：许多人升级时都会这样做，无论在哪里升级一定要全防住了才去升，我觉得这样做不是很有必要，会让你升级速度大大降低的。升级最好是找名字为绿色的怪来打，也就是比自己高 1、2 级的怪这样才会有效率，组队一定要组满，如果害怕防不够，可以多带些红。

各职业技能

恶人技能

血刀：升级用它最快，打 BOSS 有人抢的情况下，略微弱了一点。

修罗：升级的时候千万别用它，因为修罗的攻击速度实在是太慢了，满级“修罗”也没有 1 级“血刀”的攻速快，不



过打 BOSS 它是首选，前提是你要有足够的命中，打叮叮吃了宁心之后 20 刀有一刀 Miss 你就可以用“修罗”抢地（人多抢 BOSS 的最好用“修罗”，保证能的东西 80% 以上都属于你的）。

刀臂：在游戏没开 PK 时，这个技能根本没什么用途，因为有些 BOSS 是防霸的，像练功 5 的鼠爷，就防霸，所以效果不会很好。

地龙：46 级之后加了 7 级“地龙”可以群攻，适合在人数少得多的地图刷怪用，

骨 10 技巧加好。

9-15 级时：不在恶人谷入口打，直接跑去昆崙原，这个时候我们的防足够打猪和幼犬了。最好要组队，在开双倍经验时不用 1 个小时就能达到 15 级。

15-18 级时：可以去草原练级，在这里山羊大元霸的机会非常多，打到了可以做成帽子戴上，效果很不错的，如果还有多余的可以卖掉，除此之外掉 20 级的武器，留够自己用的之后全部卖掉，只要比商店的高一点，也是一笔不小的收入。

19-22 级时：练级地点青海原。这里掉 20 级的刀。

22-25 级：青海原东南。没别的技巧，就拼命的砍怪，级别自动快，很快就會 25 级了。组队也可以，多组几个人，升级也很快。

22-35 级：沿着地图一直向下走，在这里打上半天就能到 35 级。

总之 35 级之前是很容易的，如果勤快点的话一天就可以升到 35 级的时候，保证自己技巧到 15-20 之间，根据装备决定，比如你有 18 命中的头，还有带红钻，痞子草，猪鼻子，这 3 样首



5 月 19 日，《新绝代双骄 Online》开始了全面公开测试，笔者测试了其中的几个职业，这款游戏由古龙大作《绝代双骄》为背景而开发的网络游戏，有着无限的乐趣，它包含了浪漫的场景。《新绝代双骄 Online》将给我们一个塑造自己武侠世界的绝好机会。

角色属性分配分析

在《新绝代双骄 Online》的世界里，角色升级和技能成长的经验值是共用的，并没有严格区分门派等级和人物等级。每个门派都有基本的六大属性设定，人物角色被创造时，会有 5 点自由分配点数提升属性，当角色等级提升时还会有一点的自由分配属性点数。人物的等级上限为 150 级，所以角色人物一共可以有 154 点自由分配的属性点，属性越高时，提升属性所需要的属性点也就越多。另外，由于不同门派的属性要求是不一样的，所以在更换门派时，六大基本属性会依据你现在的等级而发生改变，自由分配的属性点不变。所以我们在自由分配属性点时一定要做好长期打算。



练功——永恒的主题



当我们创建好人物，分配完属性点时，就可以开始我们的游戏历程了，以恶人谷为例。

建议玩家到新手村练级，最好先收集物品换取小印记，可以换取一些装备、宠物，这些对前期练级是非常有效的。然后可以接受些小任务，换取经验值，还能顺便发些小财赚点钱。要注意哦，接受委托任务必须要到行走走，进行更高的挑战。

1-9 级时：最快的练级方法是不接所有任务，直接到流行村打怪升级。练到 9 级后加入恶人谷门派。至于配点嘛，不管等级如何，一定要先把 10 武功 10 根

升级速度是很快。

刀气：这个技能笔者建议一定要加，因为无论是升级还是打 BOSS 刀气都非常适用！

恶术：这个技能在升级时没有大的用途，但是在自己单挑打 BOSS 的情况下很实用，因为所有的 BOSS 都不防它，一针降防。

▲移花宫技能

移花宫的弟子可以修行“剑法”与“掌法”，这两种截然不同的武术路子，使得移花宫的武学成为修行难度最高，但也最具可靠性。下面我们主要分析一下是云剑法、落月、落英缤纷、回风这四门技能。就其实用性来说云剑法：回风>落月>落英。

落月：消耗一定真气，移花宫剑法，是基本攻击力不高，但分别有4x3至6x7的机率造成3倍、4倍、5倍的伤害。攻击速度慢，打怪速度不定。



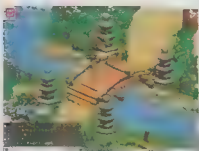
落英：消耗一定真气，移花宫剑术，多段打击，可分别造成威力较高的2-6段打击，基本没什么作用。

回风：虽然它完全命中攻击力是比是云强，但真的能完全命中机率只有15%。

星云：消耗一定真气，移花宫剑法，威力大，分别有1.5倍、1.65倍、1.8倍、1.95倍、2.1倍、2.25倍、2.4倍、2.55倍、2.7倍、2.95倍、3.2倍、3.5倍、3.8倍、4.1倍、4.5倍攻击力，但命中率差，攻击速度快，威力很强，其缺点是Miss率高，可是你“冰心诀”lv4后，Miss率会大大下降，“星云”lv10后，将会有命中稍低这显示，代表命中提升了。

以“回风”跟“星云”做比较，在打喷墨乌贼时，“星云”攻击一下是910，而“回风”一下约194，194x5=970，就是“回风”五下的攻击才是“星云”一下的攻击，而且你的5次攻击还不一定会全部命中，“星云”可以打怪一下然后连续放两个“星云”，这样就可以打死怪物了，而“回风”绝大部分要打三下，甚至四下机率还很低，所以不要再盲目听信别人说“回风”有多强多强了，虽然“星云”的命中也很差，但是绝对可以超过“回风”的。

还有一个技能很多玩家很好奇，就是38级可学的“罡风之舞”，不是真的会加攻速。罡风之舞消耗一定真气，当装备剑时，分别于30秒、60秒、90秒、120秒、150秒时，普通攻击的攻速提升一至二段，会根据身法属性而可能有更高加成。



▲天外天技能

以修炼己身为宗旨的天外天，专修打玄术，对于用剑者有很好的一击方术，医毒术、飞、药除了救人之外，也可用来害人。可以修习“物理”及“机关术”，综观而言，把他们的武术路子，就是为了避免自己与敌人血战于刀光剑影出来的，有说天外天的技能同时，笔者也会顺便把此天升级方法。

天外天其实是很强的职业，又能打又能补——17级学会了“致命一击”是一个转折点，30级转了天师学会“破魔”又是另外一个转折，这两个技能都和玄学有重要关系。

个称职的天外天，可以有独立面的攻击力，也可以补充支持整个队伍，听起来好象十分困难，但确实是可以实现的，重点就是在技能上。

新手修练过程中，把“堆击”练满到3级，前期要它过度。转职以后要加“回春”，“回春”是个十分必要的技能。消耗一定真气，基本上可回复一名玩家分别60点、72点、84点、96点、120点、144点、168点、192点、228点、264点、300点、336点体力，另会根据施术者的玄学属性而有更好的回复效果。这是天外天的一个转折点哦，当你会补血之后，就可以组队去树海升级。

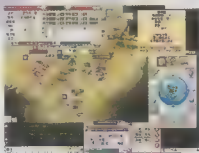
在树海和青绿树海升到17级把“致命一击”加上，这时，你就不仅仅是一名小医生啦，“致命一击”的攻击是十分强大的，再加上补血技能回春，无论单练还是组队，都是十分迅速的。

▲无名岛技能

来自东瀛的神秘武学，以快速的身法技巧及精准的眼力，对敌进行偷袭或攻击。无名岛的弟子可以修行“暗器”及“忍技”，拥有长距离的攻击优势，以及近战的特殊攻防技巧。

暗器：以长距离的投掷技术，以距离争取到多次的攻击机率，传说中，暗器修练至专精时可以到追踪目标的境界。

忍法：东瀛特有的术，以高度身法所产生的追加攻击为主，甚至可以做成多重



替身追击敌人，使对手的攻击落空。忍法的修练到了一定程度之后，据闻还能召出忍怪助战。

无名岛的攻击非常高，但是防御很低，因为有远攻技能，可以加强远距离攻击技能，所以笔者认为应当多修习暗器。

▲少林技能

少林派的弟子，可以修行“棍法”及“拳法”，和不同的技能，不管是强猛的攻击威力，或是高速的回避打击，少林的武学总是令人眼睛为之一亮的。棍法：以中距离的攻击为主，至刚的猛力驱动，还能看开眼前的敌人，以争取来最佳攻击点。另外，在身陷敌人的包围时，棍法将会是最优的突围利器。拳法：快速的打击及回避率，使得少林的拳法永远是大家目光的注意焦点。“闪避”就是最好的防御，简直是拳法修练的必修课程。

是棍棍法：消耗真气，带有强大冲击力的棍法攻击招式，可造成加倍的攻击力，还有一定的机率附加造成敌人的效果。



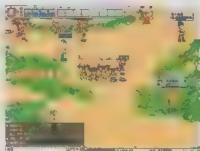
少林长拳：需要消耗真气，因非常重视步伐及速度，能对付中距离的敌人，故成长率，能造成相当倍数的伤害力，此外也会因身法属性而有额外加成。

普世绝学：消耗真气，发出狮子吼发出的六字真言“唵嘛呢叭咪吽”，解除玩家的“麻痹”状态。Lv1时，仅能解除中距离内的一位敌人，但是当等级越高，可能法的范围就越广，可解除的人数也越多。

少林功夫的一招一势，倒挂金钟、铁头功、横行踏壁、鹰爪功、息思大法在江湖上可都是鼎鼎大名。少林的加点方式可以参照修习身法类的加点方式，攻击速度快效率高，而且闪避性强，又有强力机关人做后盾，还附带加血技能以及毒系能力，绝对是杀怪PK中不可小视的战斗力。

▲天师技能

道术的正宗，在古代原为服侍皇室的护国师，以符咒运用风水之术维持国运、驱邪除祟。天师派的弟子，可以修行“符咒”及“风水”，同样都具有驱魔的能力，但却有不同的作用方式。以天师的创派宗旨及其功能来说，俨然就是百姓的守护神。如果要转天师的话，天外天比较适合，全玄天外天首重



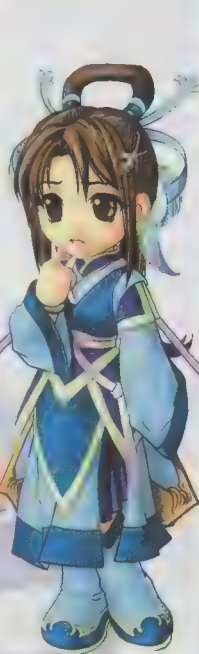
玄学，内力次之。而且拜师技能的阴术不是很实用。阵法研究：以极密之方式修练使用风水术的符咒。

惊魔铃：以奇诡的哀音吸引怨灵聚集，造成内伤伤害，并有机率附加僵化状态，但对妖魔鬼祟的敌人效果不佳。

炎胃冥甲：于咒纸上书以炎咒文，凝气燃之，召来抗火的炎胃冥甲附体。还有其它形式的冥甲技能可以召来抗水、水、雷的冥甲附体。

挪移灵阵：于咒纸上书以缚地文，凝气燃之，召来四方土地启动灵阵，将送回最后到过的城镇。还有其它形式的灵阵技能，都有不同的效果。

以上是各职业的技能分析，并不全面，但是笔者个人认为很实用。希望上面的内容能给大家一个小小的帮助。 ■



新世代雙騎



Q 版网络游戏在吸引女性玩家方面比较讨好,这已经是不争的事实。但明确将产品定位为“女性网游”,连线上活动的奖品也设置为香水、钻戒之类的女性化商品,《梦幻国度》算是第一款作为盛大网络自主研发的《世纪录》网络游戏三部曲的第一部。《梦幻国度》的2D画面清新唯美、人物憨态可掬,轻易俘获了众多年轻MM的芳心,如何在这个童话般的世界里快速成长起来?下面是先行者根据自身经历总结出的宝贵经验。



任务篇

《梦幻国度》的任务系统还算比较完善,按类别来分,有主线任务、支线任务、单人任务、多人任务等多种类别,按形式来分,又有送信、运镖、收集物品、通缉怪兽和赏金打猎等多种形式。其中送信任务相对比较简单,通常是帮助某个NPC带话给另一个或多个NPC,考验的是玩家的脚力。运镖任务难度略有提高,要求玩家护送某件特殊物品到指定的NPC处或地点。收集任务难度较高,奖励也很不错,主要是要求玩家收集足够数量的指定资源交给布置任务的NPC。通缉怪兽对玩家的等级要求很高,需要玩家在指定时间内消灭一定数量的指定怪物。赏金狩猎是服务器共同参与的任务,在任务时间内消灭的怪物数量越多,获得的赏金越多。任务结束时,消灭怪物数量最多的玩家还可以获得特别任务大奖。

任务的奖励包括游戏金币、经验值、装备道具、稀有资源、宠物额外属性点、宠物饰品等众多内容。钱和经验值的好处无需再强调:游戏世界里和现实中差不多,无钱寸步难行,没有经验值就没有等级,没有等级一

步难行。通过任务获得的装备道具等级较低,高级装备还是要通过宠物合成获得。稀有资源一般只有BOSS级怪物才会掉落,打不赢BOSS,只有靠做任务取得啦!宠物额外属性点是个好东西,可以让你的宝宝提前掌握更高级的合成技能。宠物饰品是你的宝宝凸显个性的秘密法宝,爱宠物人上走过路过千万不要错过。

想知道自己目前应该做或者能够做的任务时,可以打开操作面板右下角的“任务管理”窗口(快捷键“Q”)。在这里可以清晰查询到任务类型、任务提示,根据提示逐步完成或有选择地完成任务。

还有一类转职任务,当新手成长到9级,具备了转职的资格,找龙隐村村长或者仙霞山庄主接受考验,通过考验就可以成为光荣的猎奇士或者幽灵师。龙隐村村长会把接受猎奇士任务的玩家传送到猎奇旅团团长卡奥那身边,在那里玩家将面临寻找太极平原上的3种特殊怪物——“海岸守望者”、“丛林破坏王”和“黄金鸟”的挑战。仙霞山庄主则会把接受幽灵师任务的玩家传送到魔法学院院长身边,校长派你去见位于缥缈山的库库库,完成库库库交给的任务将获得赏赐两个、风归迷叶一个和400梦幻币。

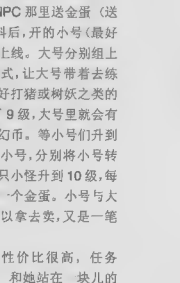
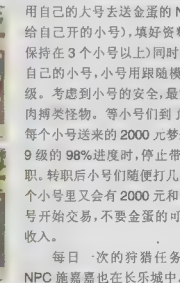


金钱篇

《梦幻国度》里的怪物是不掉钱的,而玩家养宝宝得花钱、买药水得花钱、收材料得花钱……钱从哪里来?目前似乎只能通过做任务拿奖励和卖东西给NPC或其他玩家获得。时下最流行的跑钱任务是:在10级以后到长乐城找NPC路飞飞接送信任务,没有次数限制,还有一点儿事得到卷叶。

另外一个金蛋任务就有些无聊了。玩家可以用自己的大号去送金蛋的NPC那里送金蛋(送给自己开的小号),填好资料后,开的小号(最好保持在3个小号以上)同时上线。大号分别组上自己的小号,小号用跟随模式,让大号带着去练级。考虑到小号的安全,最好打猪或树妖之类的肉搏类怪物。等小号们到了9级,大号里就会有每个小号送来的2000元梦幻币。等小号们升到9级的98%进度时,停止带小号,分别将小号转职。转职后小号们随便打几只小怪升到10级,每个小号里还会有2000元和一个金蛋。小号与大号开始交易,不要金蛋的可以拿去卖,又是一笔收入。

每日一次的狩猎任务性价比很高,任务NPC施嘉嘉也在长乐城中。和她站在一块儿的





还有两个重要的NPC:一个是圣火使者还珠,专职发放圣火令任务;一个是地下挖掘会长,提供挖宝任务。圣火令每个任务劳神伤财,每次只给100元报酬和经验,不如不做。挖宝任务是每个玩家的必修课,运气好的话挖到自己需要的装备,可以省一大笔购置装备的开销。我们不仅要学会开源,还要懂得节流!

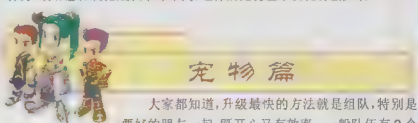
有些人对做生意的兴趣比接任务浓厚得多,他们选择的道路是倒买倒卖。转职以后起码有了6000元以上的存款,可以用做启动资金。这时候最好跑到龙隐村去,大量收购鳞片骨石,就是平时打虎、壁虎等怪物会掉落的那种材料。新人多半有些存货,他们对市场行情又了解,价格不妨压到10元以下。收几百个鳞片骨石,免费飞到长乐城,跑到挖哈哈那里叫卖,40元一个,别人会抢着要。毕竟做一次任务只需花费80元,还能挖到好东西,有钱以后赶紧埋头练级,18级后去长乐城练宝宝的那里看看,宝宝可以摆摊了!这才是真正发家致富的开始,继续倒卖鳞片骨石,同时接挖宝任务和挖哈哈任务,时刻关注市场动态是商人的本能,比如有段时间25级的装备很紧俏,28级的却相对便宜,甚至比25级的便宜一半。抓住时机囤积一批,过几天25级的玩家都冲到了28级,价格的天平就会向28级装备倾斜。

出生在龙隐村的玩家可以马上找新人向导大嘴谈话,帮他带口信给猎夫九龙威和裁缝王大帅。完成任务后拿到第一枚宠物蛋。出生在仙霞庄的新手则必须找首饰店老板红手绢谈话,她要求玩家为其收集10个彩色鸡毛,鸡毛可以从珍珠鸡身上取得。完成任务后也会拿到宠物蛋。这两个任务是不能重复的,也就是说做完龙隐村的大嘴任务再去仙霞庄接红手绢任务,任务奖励不会再有宠物蛋。

这里介绍两个和宠物相关的任务。其一是在拿到宠物蛋后,找长乐城的宠物管理员希尔多对话,按她的要求一步步完成任务,可以拿到1瓶薄荷水、1个火龙果和1顶角帽。其二是先将宠物的智力值练到3,然后找长乐城的NPC可可希尔学习宠物“烹饪”技能。再与龙隐村或仙霞庄的合成教练卡拉(就在传送水晶的旁边)对话,学习如何使用宠物合成药品。收集卡拉需要的原料:壁虎蛋、白萝卜和面包粉,这些原料可以通过打村庄附近的小怪物获得。收集完后开始合成,先点开屏幕左上角的宠物窗口(快捷键“P”),双击宠物使其处于放出状态,然后点击“烹饪”技能,调出烹饪窗口。将2个壁虎蛋、1个白萝卜和1包面包粉放入烹饪窗口方格中,点击合成。经过50秒以后,若合成成功会出现1个白参萝卜和剩余的包面粉,若合成失败则只得到1片鳞片骨石和剩余的包面粉,成功后任务才能继续。带着白参萝卜找卡拉说话,她会恭喜你掌握了烹饪的初步知识,并告诉你宠物其他合成技能与烹饪在形式上相差无几,想知道合成配方可以去长乐城找知识渊博的“隐士”求救。

很多人说宠物有属性的差别,并总结出一个判断宠物是否是极品的计算公式:宠物成长率精确算法=(现在的4v总和-1级时的4v总和)/(现在的级别-1)。这个公式中的4v指的是宠物的4项先天属性,即活力、体力、魅力和智力。这个公式并不是万能的,也有些畸形极品……比如某个宠物体力成长,总体属性成长率却不高,这样的宠物也不要轻易丢去喂!

大家都说宠物有属性的差别,并总结出一个判断宠物是否是极品的计算公式:宠物成长率精确算法=(现在的4v总和-1级时的4v总和)/(现在的级别-1)。这个公式中的4v指的是宠物的4项先天属性,即活力、体力、魅力和智力。这个公式并不是万能的,也有些畸形极品……比如某个宠物体力成长,总体属性成长率却不高,这样的宠物也不要轻易丢去喂!



大家都知道,升级最快的方法就是组队!特别是要好的朋友一起,既开心又有效率。一队队伍有3个人就够了,多点也无所谓。

1级:专杀珍珠鹿。这家伙比较好打,也只能欺负它了……
2-4级:改打胖鹿。4级时把打到的1级西拿丢NPC,买件4级武器回来用。虽然做任务也能拿到,但买起来更方便。

5-9级:对准气功壁虎发飙吧,它比小绵羊好打那么一点点,经验也比小绵羊高,9级转职后不要总是去做给你的任务,奖励是28级的帽子,等没事的时候再练也不迟。

9-13级:推荐攻击对象小树精,这个怪物经验一般,可取之处在于数量多。

13-15级:钉猪无疑是不错的选择。打这个其实可以升到16级,过了16级经验就明显下降了。可我找不到其他地方练,居然升到了19级,实在郁闷至极。

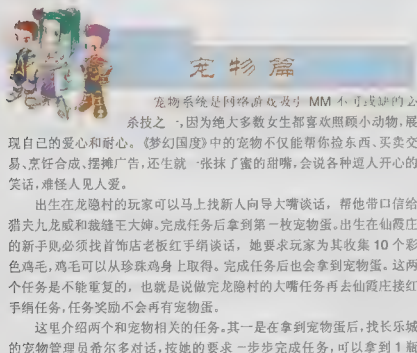
16-18级:还是打肥田吧,这家伙数量很多,不怕被人抢,可以安心地慢慢练。

18-26级:众所周知应该去西芝麻洞。这里有个秘密,没玩过内测的玩家不见得知,笔者决定把它公布出来,让大家能更快地升级。18级的玩家进西芝麻洞可能有点辛苦,但组队情况下还可以忍受。1层不要理,直奔2层。找一个用1个宝宝就可以堵路的地方,将宝宝安顿好,用“Ctrl+D”让它休息。其他人的宝宝丢在外面捡东西,既安全又有事。

在西芝麻洞练到23级就可以学技能“电光火石”。这个技能耗MP很少,大家一顿猛练,经验疯涨。

26级后转战东芝麻洞。1层不理,到2层找个地方,像前面说的一样用宝宝堵路。可能这里要3个宝宝一起堵才能堵得住。这里会爆制作28级武器的材料,还有做衣服原料,肯定不会亏本。

跟练级息息相关的是人物学习的技能。转职后获得第一个技能点,之后每升2级获得1个技能点,用于提升已掌握的技能或学习新的技能。完成某些特定任务也能得到技能点奖励。笔者练的是幻灵师,提醒大家的是“冰晶”技能学1级就够了,1级和5级的区别并不大。而像“雪牙”这样的无用技能谁学了谁后悔,千万不要浪费点数在它身上。必修技能“电光火石”也只要学1级就好,改版后耗蓝少,可以烧N次。另外中期不爽不学的技能还有“灵药”,幻灵师攻击力的飞跃就靠它了。



为

了加强和完善“极限攻略”栏目的实用功能,给玩家提供更及时丰富的游戏指导信息,“家游”设立新的“网摘”版块,收集互联网上有关近期网络游戏与单机游戏的攻略、心得和热门资料,为避免读者在浏览时输入冗长网址之苦,请大家牢记“家游”网络收藏夹地址 <http://del.icio.us/play2005>,精彩内容,轻松点击!

●《魔兽世界》猎人17个种类宠物介绍

猎人是魔兽世界中为数不多的宠物种类。资料来源为玩家 stars.hideyosi 在 MF 及 HF 的经验,以及数百张名宠物状态的截图。

推荐指数:★★★★

●《魔兽世界》宏命令完全秘籍

一手忙脚乱,就能在同时完成数个任务,激活等一系列复杂的命令,这就是“魔兽世界”的强大威力!想不想学学看?

推荐指数:★★★★

●古高级电脑玩转《魔兽世界》全攻略

1. 2GBM
与游戏中的其他玩家一起,在魔兽世界中,你可以通过各种方式,来提升自己的实力。

推荐指数:★★★★

●魔兽世界历史

在《魔兽世界》里,有很多第一次来到朋友,你们是否想知道,在你们脚下的这块伟大土地,曾经有过怎样气势恢宏的史诗?

推荐指数:★★★★★

●《传说online》任务攻略详解

传说online 是一款由韩国游戏公司开发的网络游戏,其任务系统非常丰富,玩家可以通过完成任务来获得各种奖励。

推荐指数:★★★

●《大话西游II》六一任务攻略

公布了相关情况,便于大家在六一期间,能顺利完成任务,达到最高的效率。

推荐指数:★★★★☆

●《劲舞团》新手完全教程

玩法非常之有特色的网游《劲舞团》,就是上手有点难!唉!真是难者不会,会者不难!看过本教程,就是舞林新秀啦。

推荐指数:★★★★

●《丝路传说》快速练级简单教程

丝路传说是一款由韩国游戏公司开发的网络游戏,其练级系统非常丰富,玩家可以通过完成任务来获得各种奖励。

推荐指数:★★★★★

●《海盜王online》最新怪物资料

海盜王online 是一款由韩国游戏公司开发的网络游戏,其怪物系统非常丰富,玩家可以通过完成任务来获得各种奖励。

推荐指数:★★★★

●《洛奇》游戏资料总汇

游戏的资料专区,提供“数据挖掘”为大家精心收集的任务、材料、装备……等一系列内容的详细介绍。

推荐指数:★★★★★

●《梦幻国度》怪物掉宝资料

打什么怪?掉什么宝?本帖全部详细告诉你!想要什么,一看就知道该找谁的晦气啦~

推荐指数:★★★★☆

●《永恒》1-100级任务详解

永恒是一款由韩国游戏公司开发的网络游戏,其任务系统非常丰富,玩家可以通过完成任务来获得各种奖励。

推荐指数:★★★★★

●《永恒》1-100级任务详解

永恒是一款由韩国游戏公司开发的网络游戏,其任务系统非常丰富,玩家可以通过完成任务来获得各种奖励。

推荐指数:★★★★★

●《永恒》新手指南及装备升级教程

新人必看的好文~除了上手指南外,还有非常详细的装备升级基础知识介绍,让你辛苦获得的资源不浪费。

推荐指数:★★★★

●《仙界传》完全任务列表

1-60级详尽主线任务、支线任务大全,包括每个任务NPC的确切位置哦。

推荐指数:★★★★

●《魔兽争霸III》阵型的对决

Aoon5 的安排下,代表中国魔兽水平最顶级的两位选手 sky 和 suho 在 ttr 上上演了一场精彩的教学课。(来自 Esai 战报研究所)

推荐指数:★★★★★



白鹿传说

A white doe in Devenish Forest

《洛奇》剧情小说

文/伊目丹

★相遇

很久以前，在迪夫尼修森林深处生活着一头白色的母鹿。她每天最大的乐趣就是穿梭在森林中，呼吸新鲜空气，欣赏美丽的风景。深爱她的父母常常叮嘱她：“孩子啊，我们知道你热爱大自然，可你千万不要跑到森林的边缘去，因为那里是可怕的人类的势力范围。虽然有自然的力量守护着，但与人类离得越近，我们就会越危险。”

当年的气息悄悄在迪夫尼修森林蔓延，白鹿跟着一群蝴蝶跑来跑去，有一天不知不觉来到了森林的边缘。她想起父母平日的忠告，慌忙掉头打算按原路返回。就在这个时候，她看到森林旁边的空地上，有个年轻人正在以木头为靶练习射箭。他是有着乌黑浓密的长发，看起来饱读诗书的额头，湖水般湛蓝而深邃的眼睛……没有任何征兆，一瞬间白鹿爱上了这个青年。从那以后，白鹿心中有了另一种幸福的体验，她每天偷偷来到青年的身边，躲在大树后面看他练剑。

随着时间的推移，白鹿对青年的了解越来越多。知道他是村庄里的骑士志愿生；知道他在不久前失去了双亲，一个人孤单地生活着；还知道如果在村庄接下来召开的比武会上获胜的话，就可以被认定为骑士，他正是为了成为骑士才在这里勤加修炼。

白鹿渐渐希望自己可以和他讲话，可以在更远的地方看他的脸，听他的声音。可以陶醉在他那双湛蓝深邃的眼睛里。日子越久，她在那个能接近他的位置停留的时间越长。

有一天，白鹿用以前父母教给她的方法变成了一个女孩，走到青年的身边。“可爱的女孩，你迷路了吗？”青年对眼前这位既美丽又端庄的女孩颇有好感。虽然听不懂人类的语言，但青年对自己说话的那一刻，白鹿感到了无比的幸福。她差一点注视着朝思暮想的心上人，默默微笑，白皙的脸庞升起两朵美丽的红云。两人直到深夜，才依依不舍地分别。

★失落

第二天，白鹿又变成昨天的模样，去和青年会面。她看到他正和一位衣着华丽的年轻人交谈，连忙躲到了大树后面。

“你以为是这样苦练剑术，并在这次的剑术比赛上获胜，被认定为骑士

就可以得到他的爱吗？”

“你这是白费工夫，你就算成为骑士也改变不了什么。”

“我知道你本月末就要向公主的女儿求婚。”青年深深叹了一口气。

“我想确定的是，现在你所做的一切都是为了自己，而不是为了她。”

“你是贵族，我只不过是个贫穷的骑士志愿生，并没有为了她而跟你竞争的想法。”

“你明白我的意思最好。”年轻的贵族说完骑马离开了，青年看着他的背影，好像天塌下来了一样无力地就坐在地上。

在他的叹息声中白鹿觉得自己快要窒息了，原来他已经有喜欢的人了，而且是为了得到他的芳心才在这里努力修炼……“难道没有什么办法可以让我和他的心里吗？”伤心的眼泪模糊了白鹿的眼睛，她跌跌撞撞地朝森林深处跑去，连青年叫她的声音都没有听见。

可是，她仍然每天躲在角落里陪着他练剑，明明知道没有任何希望，却无法将他从自己的心里赶走。她含着眼泪祈祷青年的梦想能够实现。

★转机

有一天，白鹿依然以人类的模样在暗处注视着挥舞宝剑的青年。看起来，他好像比之前任何一天都要疲倦。如今的白鹿已经可以从青年的每一个动作中，理解和体会他的感受。然而，爱慕的人就在眼前，却不能上前安慰鼓励，她的心中翻腾着巨大的痛苦。

正当她黯然转身准备回家的时候，听到了短促的哀鸣声。她回头一看，一条毒蛇咬住了青年的小腿。虽然毒蛇被青年惊慌失措的胳膊打中后飞快地溜走了，青年却因为毒液的毒性发作，昏倒在地。

白鹿马上冲了上去，撕开了嘴角紧紧缠住青年的蛇，亲口替他把毒吸了出来。当青年醒来的时候，发现白鹿手中握着沾蛇毒的药草，已经睡着了，眼角还挂着晶莹的泪水。

“原来是你救了我啊……”青年伸手去擦拭白鹿的眼泪，她竟然惊醒，不好意思地笑了。

从此以后，白鹿没有再躲躲藏藏，每天守在青年旁边看他练剑，晚上独自走回森林里的家。她真希望这样的日子能一直持续下去，直到生命的尽头。

★起点

然而有一天，白鹿的父母叫住了正准备往外跑的孩子。“你也已经到了该出猎的年龄，现在和想与你结缘的人见个面怎么样？”白鹿的脑子里只剩下那个青年，怎么可能容得下别人的影子？她扭过头向父母请求，说需要再考虑一段时间，现在提到结婚大事还有点早。

逼近晚春，庆典即将来临，白鹿的心渐渐陷入混乱之中。

“如果在比赛中获胜，青年就会成为骑士并且向公主的女儿告白……”

“我一定会被遗忘的！”

“我不是一直在祈祷他的梦想能够实现吗？”

“我该怎么办呢？”



“我也想和他一样成为人类。”

终于,举行庆典的日子到了。白鹿犹豫着要不要去村庄为青年加油,最后还是压抑了这个念头。那天下着很大的雨,白鹿站在高高的山坡上,望着远方塔楼的灯火,默默为青年祈祷。她也不知道,到底是希望青年赢呢,还是希望他输?

庆典结束那天,还是没有停。之后的第二天、第三天、第四天,雨一直下……青年没有再回到练剑的地方,只有白鹿傻傻地站在雨里,等待着那个曾带给她欢笑和悲伤的人。

雨季结束后又过去了很长一段时间,青年终于出现了。他衣衫褴褛地站在白鹿面前,过去快乐勇敢的神情消失得无影无踪,只剩下忧郁和疲倦。“我输了……”他终于开口了。“我是不是很没用?”

白鹿摇了摇头,心里一个声音在喊叫:“他不会再离开我了!”她一下扑进他的怀里,两人相拥而立。眼泪冲刷掉失落的情绪,将两颗相爱的心融化在一起。



★风波

有一天,青年兴奋地跑到森林,抱住了白鹿。“我决当一名猎人。”白鹿吓了一跳。他……他要当猎人?

“是见到你之后体会到的,我爱这个森林,我想永远生活在这里。”看到她错综复杂的表情,青年耐心解释道,“你不用担心,我已经放弃当骑士了。我现在只想当一名猎人,永远跟你在一起……”

他学猎鸟,虽然刚开始不太熟练,但通过努力渐渐增强了自己的实力。猎动物、剥皮、切肉、放捕兽器……他终于成为了村子里有名的猎手。他用打猎赚到的钱买了一些女孩子喜欢的东西送给白鹿。

可是,收到这些礼物的时候,白鹿总是默默流泪。她披上他送给她的皮衣,听到的却是死去动物的惨叫。看到女孩的反应,青年非常伤心。

又一天,青年在村子里卖动物皮,忽然听到了营主的女儿在四处找自己的消息。他发现自己很在意这个消息,或者说,很在意曾深深爱过他的营主的女儿。

他怀着兴奋的心情来到营主的住宅,营主的女儿比以前显得更加美丽动人。“知道迪夫尼修森林有一头白鹿吗?”她问。

“听说过,但没有见过。”

“你是一名能干的猎人,我相信你能找到。”

“还是说……”

“是的,我想要那头白鹿的皮。如果你能办到,你想要什么我都可以给你。”

“无论什么都可以吗?”

“是的,只要你愿意。”

虽然很久以前他就已经在心里将她放弃,但当她提出这样的请求,他还是轻易陷入了昔日疯狂的魔镜陷阱。

“给我一点时间吧!白鹿是神圣的动物,不仅难以遇见,轻易杀掉的话还会引起凯日给罗神发怒。”

“希望能听到你的好消息。”

那天晚上,他神情恍惚地回到家,久久不能入眠。

森林的守护神好像很喜欢你,他还说遇见你。白鹿的父母又劝她去相亲。白鹿无法向他们坦白自己已经有了心上人。看到女儿欲言又止的样子,母亲忽然问道,“孩子,听说你经常跟一个人类青年见面是吗?”

白鹿大吃一惊,紧紧地咬着下嘴唇。慈祥的父亲严肃地说:“孩子,虽然你可以变成人类的样子,但我们跟人类是有本质区别的。我们是受到凯日

给罗神赐福,生活在迪夫尼修森林的圣兽。”

“听说那个青年残杀了不少森林里的动物,有这回事吗?”

“你变成人类的样子喜欢一个猎人是不可行的,违背天理。就算你们的爱情有多甜蜜,终究会造成无法挽回的悲剧。”

白鹿只是不停地流泪。

“你们两个爱得越深,最后受到的伤害就会越大。虽然叫你立刻忘记他是不可能的,但我希望你不要再错下去了。”父亲最后提醒她,“如果你不想让他不幸,就一定要忘记他,明白吗?”

★抉择

苦恼了好几天,青年终于做出了选择。他来到与白鹿经常见面的地方,深情地拥吻着心爱的恋人。“几天前,我见过营主的女儿。”白鹿抬起头紧张地望着他。“她托我帮你们白鹿。”青年露出痛苦的表情。

原来他们最后的命运就是这样!白鹿似乎明白了父亲的话。难道我的命运就是死在爱人的箭下?既然我们本不可能在一起,我的死挽救他的幸福,也许是最好的选择……

“但是……我决定拒绝他。”青年又说话了,白鹿几乎不能相信自己的耳朵。“还有,打猎期间我也一直不踏实。我终于想明白了,那是因为你希望我杀害那些无辜的动物,对吗?所以我决定不当猎人了。”他将每天背着的弓箭扔在地上。

“虽然不知道你从哪里来,也不知道你是谁,但我今天一定要把心里的话都说出来。”青年湛蓝的眼睛映到了白鹿的眼睛里面。“我现在才知道你对我有多重要,请允许我陪在你身边好吗?我是说永远……”

白鹿感到自己的心脏似乎要停止跳动了。没有一个时刻能与此刻相比,可她很快清醒过来,想起了父母的话——虽然是圣兽,还是动物,动物是不能和人在一起的。她最终痛苦地摇了摇头。

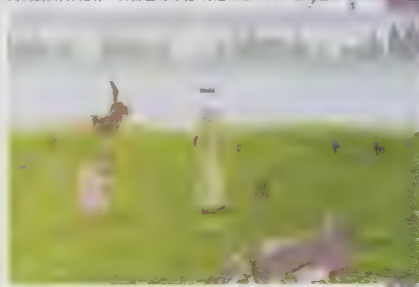
“……我没想到结果会是这样。”他呆愣地看着白鹿,毅然转身离开。她听到自己的心破碎的声音,以及他轻轻的叹息。白鹿无助地站在那里,送此生最难忘的人走出自己的视线,走到一个自己无法企及的世界里去。

营主的女儿向未婚夫正好经过这里。他看到的是一只流泪的白鹿。“白鹿!这会是一件很好的礼物。”他的箭毫不犹豫地对了出去。青年已走出一段距离,正想回头看看白鹿最后一眼,却看到了贵族青年拔箭射向白鹿的悲惨一幕。刹那间他什么都明白了,他拼命奔跑着,呼喊着爱人的名字,扑到了白鹿身前……

★尾声

村子里有名的猎手死在森林里的事情,掀起了一场不大不小的风波。很多人说他死于猛兽的袭击,因此出入迪夫尼修森林的人越来越少。还有一个奇怪的传闻,说猎手不是被猛兽所伤,而是被利箭射入胸膛。[注:有一个家也姓魏了。后来青年和女儿魏薇薇青年正式结婚,薇薇和青年成为猎手。]

事实上,某些人回去后,已经在林深处的人传诵着,关于白鹿的传闻,说森林深处有一头白色的母鹿,身边跟着一头长着羽毛的白鹿。





竞技男生永远躲不开的话题

——女子电子竞技的发展

随着电子竞技运动不断发展,越来越多的人开始进入这个领域,值得注意的是,也有越来越多的女性玩家参与进来。虽然从目前来看,电子竞技圈主要还是一个男性的世界,但女子电子竞技特有的发展潜力及其在电子竞技发展过程中的特殊作用,是值得我们去关注的。本篇文章选取了世界上一些著名女子战队和选手进行介绍,并对目前女子电子竞技的现状做了相关的分析评论。

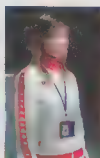


天鹅翱翔舞:Swan[5]

队员介绍



姓名 鲍迪
ID Swann[5] E BO Valen
城市 天津
游戏装备 IE3.0+icemart2(绿色)+DELL2+dsp500
持枪方式 左手
鼠标灵敏度 XP下3.0
分辨率 640*480
最擅长的武器 M4A1
最喜欢的地图 De inferno
最喜欢的战队 NIP



姓名 韩决
ID Swann[5] E BO E1va
城市 西安市
游戏装备 IE3.0+icemart+DELL+dsp500
持枪方式 右手
鼠标灵敏度 XP下4.0
分辨率 800*600
最擅长的武器 M4A1
最喜欢的地图 NuKe
最喜欢的战队 wNv.NoA



姓名 石梦婕
ID Swann[5] E BO Jp2L
城市 洛阳
游戏装备 IE3.0+QpAD+dsp500
持枪方式 左手
鼠标灵敏度 XP下4.0
分辨率 800*600
最擅长的武器 AK, USP
最喜欢的地图 Dust2, Train
最喜欢的战队 NoA



姓名 秦赛
ID Swann[5] E BO 1212
城市 重庆市
游戏装备 IE3.0+1030+dsp500
持枪方式 右手
鼠标灵敏度 XP下2.3
分辨率 640*480
最擅长的武器 AK, AWP
最喜欢的地图 NuKe
最喜欢的战队 NoA



姓名 张明豹
ID Swann[5] E BO 44 Alex
城市 成都
游戏装备 IE1.1+icemart+dsp500
持枪方式 右手
鼠标灵敏度 XP下3.6
分辨率 800*600
最擅长的武器 AK, AWP
最喜欢的地图 NuKe
最喜欢的战队 wNv

在5月初举行的CPL世界巡回赛西班牙站的比赛中,由五名中国电竞MM组成的Swan[5]战队以全胜战绩获得了女子CS邀请赛的冠军,并获得5000欧元的奖金。这是中国CS战队第一次获得世界大赛冠军!Swan[5]在本届大赛中表现极其出色,她们所交锋的对手当中不乏强手,包括ESWC2004的冠军队伍Passive和第四名Les Saules,此外还有北美最强战队Check Six,最终Swan[5]以全胜战绩获得冠军,Les Saules获得第2名,来自德国的CATZ获得第3名。

Swan[5]目前是中国CEG女子国家队,她们的身上是2004年ESWC世界总决赛冠军的队伍NEV4,除了原来的两名队员Valen和1212以外,新加入的三名队员E1va,44/Alex,Up2U都是非常具有实力的选手。在去西班牙比赛之前,Swan[5]就表示这次收到CPL的邀请非常荣幸,因为





韩国星际女王:徐智秀



ID TossGr
种族 Terran
战队 SOUL
生日 1985.5.2
兴趣 钢琴, 漫画
最喜欢异性 PROGRAMER-NaDa
每日练习时间 平均 9 个小时

徐智秀, 韩国星际女王, 通常人们更熟悉她的 ID-TossGr, 相信在这个世界上接触她的人都知道 TossGr 这个 ID。如果说李智善的竞技水平还不能算是顶尖 ProGamer 的话, 那么 TossGr 绝对是当之无愧的星际女王。现在年仅二十岁的 TossGr 囊括了最近一年里几乎所有韩国女子星际比赛的冠军, 更让人惊讶的是, TossGr 已经开始参加一些由男子二流职业选手参加的星际比赛, 并且有获胜的记录。一个女孩的国际水平能到这个地步, 确实让人惊叹。

此外, TossGr 俏丽的外形也是不输于她的星际水平, 随着 TossGr 不断的获得星际比赛的冠军, 越来越多的厂商开始找 TossGr 拍广告。而在去年年末, TossGr 还出任了著名的即时战略游戏《战锤 40K》的代言人。游戏发行商 THQ 表示, 为 TossGr 能够代言《战锤 40K》感到非常高兴和荣幸, 这也是对女性职业选手最大的肯定。



亚洲第一女魔兽选手: 竺勤



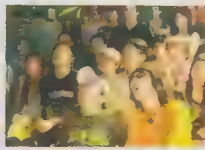
ID TyCola
种族 NE
生日 1982.5.28
血型 O 型
所获荣誉
2004 CPL 贵州赛区冠军
2004 CEG 广州赛区第 6
2004 三超杯冠军
2004 CIG 贵州赛区冠军
2004 九方杯区冠军
2005 ACON5 中国赛区八强

提起竺勤和 TyCola 这个 ID, 中国的魔兽玩家应该没有不知道的。要知道, 竺勤所获得的大小比赛的荣誉, 全部是在同男子职业选手进行的比赛中获得的。国内魔兽玩家当中好手众多, 要想取得成绩是十分不易的, 对女性玩家来说就更困难了。但在竺勤看来, 魔兽最好玩的地方不是可以和人对战, 而是战术变化多, 她认为魔兽很适合年龄比较大的玩家, 和性别没有什么关系。

▲前日在山东国际电子竞技俱乐部的邀请下, 在 4 月份举行的 ACON5 青岛岛区的比赛中, 竺勤战胜了著名的魔兽选手单批子获得赛区冠军, 并在随后的线上复赛当中再接再厉, 杀入了全国八强。希望竺勤在 ACON5 西安总决赛中能够取得好成绩, 让所有魔兽玩家再次大快人心。



世界上最早的正规女子电子竞技赛事, 是 CPL 于 1999 年 9 月在纽约举办的全由女性参加的 Quake2 比赛, 女子电子竞技自正式比赛, 随着女性电竞爱好者的增多, 专门为女性设立的比赛也开始增多。韩国身为电竞之国, 最早开设了女子星际的职业比赛。在欧美, 由于女子 CS 爱好者数量的不断增长, 一些女性线上比赛开始出现, 而一些大型赛事如 ESLVC 和 CPL 也开始设置女子 CS 大师邀请赛, 并受到了



很大的关注。在国内, 由于星际、魔兽和 CS 都是受玩家欢迎的竞技项目, 因此也有不少的女性玩家参与进来, 也就是我们通常说的“电竞 MM”, 但真正的职业选手还是极少数。

首先从韩国的女子赛事说起, 上面这张图是韩国职业星际联赛的观众在观看比赛, 大约二十人当中有两名是女性, 这也基本反映出女子电竞在韩国电竞爱好者中占有的比例。由于韩国电子竞技人数的数量是异常庞大的, 所以按照这个比例计算得出的女性电竞爱好者数量也是非常可观的。而且在这一部分人中, 有相当多的女性本身是具有一定的竞技水平和欣赏水平的。再加上韩国女子星际职业联赛是作为男子职业赛事的辅助赛事进行的, 赞助商投入了一定的资金支持, 而韩国特有的跆拳道运动也让一些女子赛事的佼佼者成为了电竞明星, 像上面介绍过的徐智秀就是其中之一。在这些女子明星比赛的时候, 现场会有很多男性的 Fans 来助威加油。有基础人群, 有赞助, 有明星, 有比赛, 女子电竞在韩国发展虽然遇到了一些困难, 但还是在健康、良性的发展。

欧美女子 CS 战队的发展就不是很乐观了, 其实加上新科世界冠军中国的 Swani5, 整个女子 CS 战队比较著名的战队也只有十多支。这些女子 CS 战队的发展遇到了一些困难。首先是赛事因素, 绝大多数赛事都是采用费用比较少的线上比赛形式, 这样网络因素就成为了一个阻碍。因为大多数的比赛 LOEW、ESL、JGA、NGL 都是面向欧洲的女性玩家。北美的女子战队虽然也可以参加这些线上的比赛, 但 Ping 值决定了不可能在同等条件下竞技, 不公平的竞技环境会让整个比赛失去意义, 也特别容易让女子选手们失去对 CS 的热情。因此北美的女子战队更愿意参加线下的 LAN 比赛。但从这次 CPL 西班牙站的比赛情况来看, 大多数女子战队的 LAN 赛技战术是十分不足的, 这样会让比赛看起来毫无乐趣, 失去了观赏价值。其次则是经费因素, 女子 CS 比赛的奖金通常只有男子比赛的一半甚至更少, 而赞助商也不愿意投入太多的资金给女子战队。女子战队有个不利于自身发展的缺点是不稳定, 这表现在两点: 组成不稳定, 比赛发挥不稳定。前不久, 北美最著名的两支女子战队 BuntPunk 和 Elegance 相继宣布解散。她们之前在电子竞技联盟里打了一年多的时间, 这已经是联盟中最稳定的女子队伍了。赞助商宁愿去花这笔钱赞助一支具有潜力的男子队伍, 因为即使他们无法取得大赛锦标, 也是有可能会在某项赛事中最冷门的战队队伍, 过去这一年的大赛当中, 这样的队伍是常见的, 赞助商也会因此获得最大程度的曝光。但女子赛事本身少之又少, 而且即使获得了前三名, 否则根本没有人会关注一支普通的女子 CS 战队, 又有哪个赞助商愿意当冤大头呢?

国内女子电子竞技运动的发展很值得我们去思考。首先从社会舆论来说, 在中国, 电竞虽然逐渐被大众所认可, 但女孩子打电竞似乎又背常理更远了些, 加上国内电竞女性年龄普遍偏小, 她们当中有很多人对于电竞的认识还是简单停留在游戏的层面上, 在比赛中出现的一些问题也让大众无法乐观的看待女子电竞。其次, 国内电竞女性大多都是业余性质的, 那么就出现了一个问题, 到底该为女性付出多少? 这个问题目下在整个电竞圈内也还在讨论当中, 更别说是电竞了。毕竟能做到像 NEV4, Swani5, 竺勤这样能打出成绩的女孩子实在是太少了。这也是整个电子竞技在去对女子电子竞技项目一直持消极态度, 并不赞同电子竞技职业化的最大原因。在笔者看来, 大多数的女性电竞爱好者, 更应该注重参与电竞活动的过程, 包括比赛和一些相关的活动, 从中提高各方面的经验和素质, 而不要把自己的青春完全投入到单纯的比赛中。

在电子竞技这个圈子里能诞生很多奇迹, 关键是谁想到了, 谁去做了。六年前, 一位任职于 卡卡网络公司的制片人偶然发现相当数量的人对通过网络直播业余选手的星际比赛非常感兴趣, 于是他便和他的老板策划成立了一家专门播放电子竞技比赛的电视频道, 也就是今天韩国最大的游戏电视台 OGN。当女子电竞从理论中逐步走向实践技能, 正在艰难地探索。属于自己发展的道路时, 又有没有谁能想象出: 一条无往不胜的“不管是谁, 会有的, 未来女子电子竞技的发展会超出你的想象。” ■ (C/Magic by)





ACON5 韩国选拔赛

ACON5

全球游戏大赛是由众多全球一线IT领导厂商和专业媒体共同举办的权威电子竞技赛事,最终的总决赛将于6月4日在中国西安开幕。目前国内各赛区已经结束,5月14-15日各赛区冠军齐聚北京,争夺国内最终的出线名额。

国内战事火热,国际上也不遑多让,ACON5韩国选拔赛在几日前刚刚落下帷幕。本次比赛韩国没有比赛任务的选手全部参加了本次大赛的选拔赛,所有的选手被分成了A、B两组进行3局2胜淘汰赛的角逐(类似于L、下半赛区),而每组的第一名将争夺最后的冠军,赛制为5局3胜。

今天笔者就与读者们共同回顾本次韩国选拔赛中比较精彩的一场赛事,对阵双方也是国内玩家们非常熟悉的 Freedom 和 GoStop。

ACON5 韩国选拔赛 1/4 决赛

对阵 Freedom vs mouz.GoStop
地图 TheTwoRivers

旗鼓相当的开局



比赛开始后,选择UD的GoStop出现在了7:00,NE的使用者Freedom则在1:00方向进攻。开局双方都采用了比较常规的开局。GoStop是地龙一通灵塔+英雄开局(图1),而Freedom则是英雄塔+月龙开局,成为古树的开局(图2),两者在这么小的地图上双方都不敢大意,而在这场比赛重要的比赛中平稳的度过开局也是一种不错的选择。

Freedom首先发了守望者,带哥手新手从门口最低等级的生物开始MF。GoStop则首先发DK占领Freedom家中,在看到无法从Freedom的MF中占到什么便宜后,聪明的选择了先MF Freedom门口矿分的生物,并很有技巧的留下了一只中立生物防止对方没有任何阻力的开矿(图3)。

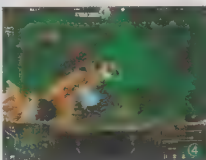
溜天的石像鬼

双方的开局可谓旗鼓相当,在互相没有占到什么便宜的情况下,GoStop和Freedom都选择了继续MF自己半区的生物,几乎在同一时间放下了分矿,希望在僵局情况下能率先占据经济优势。在兵种上,GoStop祭出了天地双鬼,招募了第二英雄巫妖,而Freedom不断侦察的小精灵也发现了GoStop的这一动向,兵种全部由弓箭手和小鹿构成。

随后的比赛中,GoStop利用FreedomMF地精实验室的机会向NE的分矿发起了攻击,而这也成为了本场比赛的一个转折点,虽然Freedom在第一时间回援,但无奈没有能够保住自己的分矿(图4),而且在回援中还被对方将自己的英雄围住,不得不使用了回城。

Freedom在这次战斗中虽然占据上风,但是Freedom并没有慌张,再次放下分基地后继续MF,在TTR这张地图上,如何能MF更多的中立生物又不被对方发现就是这张地图的取胜之道。在地精实验室,Freedom成功的捕捉到了正在MF的GoStop,并成功逼迫GoStop使用了回城(图5)。

随着比赛的进程,双方的主力兵种



已经基本完成,GoStop在几次战役中损失了不少的食尸鬼,不过GoStop很大胆的没有再补充地面部队,而全部兵种转换成了石像鬼(图6),地面只由二英雄构成,可以说也是一个非常大胆的策略。Freedom这边也做出了相应的对策,量产弓箭手和小鹿作为自己的主力部队,在第二英雄的选择上,力为了配合自己的这样部队,Freedom也招募了白虎并升级了冲击龙狂的攻击。

致命一击

在MF完地图上全部的中立生物后,双方小心翼翼地开始了接触,在几次互相牵制后,GoStop率先过平发了进攻。两位选手在最后的决战上都不敢大意,GoStop指挥着自己的石像鬼一个点的牵制对方的远程部队(图7),而Freedom面对大量的石像鬼还是显得有些准备不足,主力部队慢慢丧失殆尽,虽然使用了回城,但还是无法避免英雄守塔者的死亡。

虽然守塔被对方攻占,但是在中期的周旋中Freedom已经开出了三分矿,在经济上还是有一定的优势。然而GoStop也是久经沙场的老将,在优势情况下绝对不会让胜利从自己手中溜走,迅速的打掉了对手又一个又一个的分矿,彻底打消了对手反扑的勇气,Freedom只能无奈的打出了gg。

最后,在8进4的比赛中,GoStop以2:1的比分力克Freedom取得了四强的入场券,但是在随后的周旋较量中却以0:2的比分输给了ReMinD止步于半决赛。ReMinD最终成为了ACON5韩国选拔赛的冠军,从而顺利进军ACON5世界总决赛。



后记

纵观整场比赛,双方都没有明显的失误,作为韩国一线选手之间的较量,在单局的赛制下双方也不敢过于冒进。比赛中,双方并没有得到太多的实质接触,然而正如前文所述,TTR这张最小的比赛地图,如何能成功的在MF过程中避免与对方相遇构成了战斗的主旋律,而本场比赛中双方选手也确实十分注意这点,有时刻甚至显得过于小心翼翼。

随着ACON5韩国选拔赛已经落下了帷幕,ACON5也马上将在6月份开展最后的争夺,而WCG、ESWC,包括个人自己的联赛CEG电子竞技联赛也已经进入了备战阶段,一年中,电子竞技最火热的时刻即将到来。■(文/世玉)



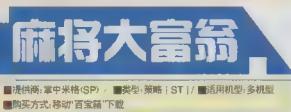
■提供商: 北京网 SP Air/Goodwing CP ■类型: 竞速 SP
■适用机型: 多机型 ■购买方式: 移动/百宝箱 下载



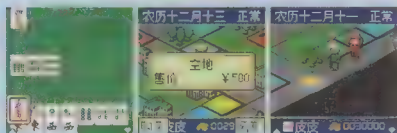
随骑是一款极为新颖的动作类游戏。这些平时用来驮运货物的马和动物,也会以一种恐怖的速度在沙漠上狂奔,游戏的急速性绝对会让玩家瞠目结舌。不论比赛中采取何种攻击对手的方式,谁第一个冲断途中线,谁便是沙漠之王。至高的娱乐性和智慧性绝对值得玩家期待。

游戏分两个模式 全球巡回赛和街机挑战赛 玩家必须赢得全球巡回赛的所有冠军后,方可进入街机挑战赛,挑战

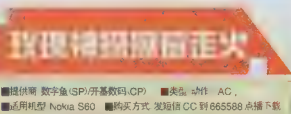
"沙漠之王"的王冠宝座 这是对专业手手的最高考验。■



■提供商: 空中网(CP) ■类型: 策略 ST // ■适用机型: 多机型
■购买方式: 移动/百宝箱 下载

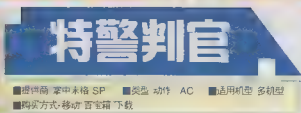


在休闲娱乐游戏领域中拥有盛誉的“大富翁”类型游戏又有最新的手游版本啦,此次最新推出的《麻将大富翁》以亮丽的画面、轻松幽默的风格和紧张刺激的金融大战,再加上亲切活泼的可爱角色,将在手机的移动娱乐平台上带给玩家带来轻松愉快的休闲时光。■



■提供商: 数字鱼(SPI/开基数码)CP ■类型: 动作 AC,
■适用机型: Nokia S60 ■购买方式: 发短信 CP 到 665588 点卡下载

没想到这栋不起眼的老楼里暗藏着那么多宝物吧?珍珠、玛瑙、宝石等等,可要做神偷也不是这么容易的哦。玩家将扮演柴克,要一边在搬窗户的时候,一边找寻宝石,同时要小心警卫,不要被他们发现。您必须在被警卫发现之前就取得所有的宝石,这样才能从容过关。■



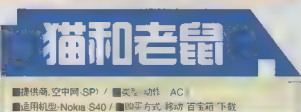
■提供商: 空中网 SP ■类型: 动作 AC ■适用机型: 多机型
■购买方式: 移动/百宝箱 下载

《特警判官》是由动作巨星史泰龙主演的科幻动作电影,现在这部著名电影改编的手机游戏终于登陆移动“百宝箱”啦!在游戏中,玩家需要扮演判官战警去惩恶扬善。从此,不再需要法律专家、不用审判法庭,不需要陪审团的列席,也无需有律师的存在……所有的一切,皆由你来裁口。■



■提供商: 天津猛狗 CP ■类型: 角色扮演 RP I
■适用机型: 多机型 ■购买方式: 一

这是由天神钟和开发的第一款解谜类型游戏,从游戏色彩的运用到游戏剧情内容都以阴森恐怖为基调,多个房间,多种道具,多条谜题增加了游戏的可玩性,尤其谜题的多样化,有数字、先后、大小、奇偶等,并且每个谜题所布置都不是“一样”,他们之间都有关联,层层叠叠的关系让玩家必须靠自己的智慧解开谜题。另外,游戏中的武器“圣水枪”也非常有特点,这是一种需要补充能量的武器,但是是对付妖魔鬼怪的利器。■



■提供商: 空中网 SP // ■类型: 动作 AC
■适用机型: Nokia S40 // ■购买方式: 移动/百宝箱 下载



Namco的又一款怀旧经典游戏成功登录百宝箱,拥有 Nokia S40 系列手机的玩家有福了 这款猫和老鼠的移植效果堪称完全再现 FC 版经典的魅力!此外,手机版不但继承了红白机上猫捉老鼠游戏的所有精彩之处,还增加了许多的原创关卡,让以前的老玩家们也可以在游戏中找到新的乐趣。■

(文/手机狗)

手机上的模拟器

让手机变成掌机

文/Choko

大家知道,模拟器就是采用软件方式,通过CPU运算来模拟某种硬件的运行环境的软件。不同于以往Choko文章中介绍的运行于PC平台的游戏模拟器,本次我们介绍的是在手机上运行的模拟器。

当然,以目前的手机硬件机能来看,要模拟PS或者DC这样的“老爷”游戏机还有一定的难度,更不用提PS2、Xbox这种连PC都尚未完美模拟的游戏平台。那么,手机上有哪些可以模拟的游戏机呢?其实,如今的手机机能要模拟Game Boy/Coor/Mega Drive/Fam.Y Computer这样的“低端”游戏机已经不是什么问题。由于目前绝大多数手机模拟器软件针对于Symphony系统S60界面的手机,所以本文就来介绍几款游戏机所对应的模拟器在S60手机上的实际模拟表现。(目前国内S60界面的手机主要有诺基亚3230、3650、6600、6630、6670、6680、6681、7610、7650、N-Gage/QD、西门子SX1和松下X800等)

首先,要给手机安装软件,需准备额外适配器:蓝牙适配器、数据线或读卡器等设备中的任意一个,并且手机必须先通过蓝牙或红外线设备安装自SeleQ资源管理软件。接下来,笔者将根据机能,从低到高的逐一介绍这些手机上的模拟器。

Game Boy 模拟器 Goboy

先从GB下手,模拟器为Goboy,下载地址:www.wildpalm.co.uk/Goboy7650.html。在模拟器主页可以看到对应不同手机的模拟器版本,S60手机最新的Goboy版本为1.4,将下载的“.sis”文件传输到手机存储卡中,用SeleQ打开并安装这个文件。模拟器安装完成后,会自动在存储卡目录下生成一个名为GOBOY的文件夹,用来存放游戏ROM。

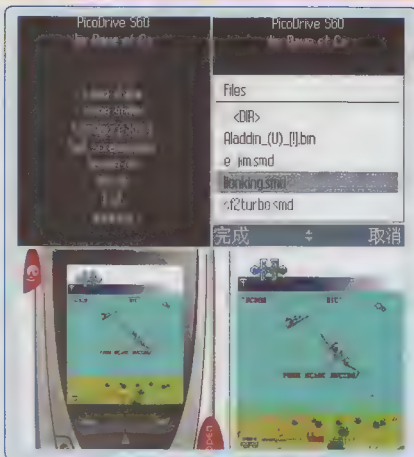
接下来的事情就很简单了,把游戏ROM(“.GBC”格式)拷贝进手机的GOBOY文件夹中,并运行Gooby。选择之前拷贝的ROM,按确定键就可以游戏了。另外,玩此模拟器需要注意,由于模拟器对游戏音效支持还不算完美,在游戏中最好关闭“游戏音效”,否则对游戏速度有一定的影响。



Mega Drive 模拟器 PicodriveS60

接下来是SEGA的经典游戏主机Mega Drive的模拟器PicodriveS60,下载地址:www.zpmode.org/picodrive。同样使用SeleQ软件安装“.sis”格式的PicodriveS60,在MMC卡根目录下新建一个文件夹,名称可任意,并将游戏ROM(“.SMD”格式)拷贝到此目录以便模拟器调用。打开模拟器,选择“Load ROM”并进入存储卡保存ROM的目录,选择游戏。

不要以为PicodriveS60就这点能耐,在主界面的Set Screen-mooe中还可以进行画面的旋转和形状调整,以适应不同的手机。除此之外,PicodriveS60还能对画面进行优化处理。不过,与Goboy一样,声音模拟效果同样也是本模拟器最大的问题,而且游戏的存档只能有一个,我们也只能期待更成熟版本的发布。



Family Computer 模拟器 YewSnap

最后,作为压轴,转到有着广泛群众基础的游戏主机Family Computer的手机平台模拟器YewSnap登场。相信各位读者对于FC这个在1983年发布,并代表了电子游戏的主机已经十分了解了,现在能够在手机上重新体验儿时的经典,是不是很有诱惑力呢?

首先到www.yewsoft.com下载最新的1.8版模拟器。同样用SeleQ安装“.sis”格式的YewSnap,然后在存储卡安装目录下新建名为nesroms的文件夹,并将游戏ROM(“.NES”格式)文件拷贝到此目录中。

启动模拟器后,首先进行ROMS选择。选择自己喜欢的游戏ROM。进入游戏后会发现主界面上有刚才读取的游戏ROM名称,选择START就可以开始游戏了。



根据笔者实际尝试情况来看,以上三款模拟器都存在两个共同的小毛病:一是对声音的支持都不太好,不开音乐反而更有利于模拟器的流畅运行;二可能是模拟器还不够完善的结果,另外就是三款模拟器对中文名的ROM支持都非常不好,在游戏过程中有可能导致死机,或者干脆出现不能进入游戏的情况,笔者建议大家在上传ROM时将其名称改为英文或者数字——毕竟是老外的作品,虽然多少有一些遗憾,但不支持中文也在情理之中。

好了,笔者就先为大家介绍这一款经典主机的手机模拟器,赶快在你的手机——童年时的梦想吧!如果大家在使用过程中有什么问题,请来www.playgamer.com论坛的模拟器版交流。■



手机游戏英雄会

家游新浪联合调查

采访 / 石磊

盈通信息 IN-FUSIO

IN-FUSIO 公司是一家手机游戏服务供应商,创建于1998年8月,是全球最早引进手机游戏概念并涉足该领域的公司之一。在下载以及向手机运营商提供全球游戏服务方面,IN-FUSIO 公司现已在欧洲处于领先地位。



IN-FUSIO 公司在洛杉矶、芝加哥、伦敦、波尔多和莫斯科设有分公司,而不久前刚刚在中国设立了 IN-FUSIO (亚洲) 公司总部,也就是盈通信息技术有限公司。

本次我们采访

的是 IN-FUSIO 亚太区平台运营及服务副总裁王新胜先生。王新胜先生毕业于清华大学,并拿到中国邮电科学研究院通信与电子系统专业硕士学位,曾经在 Intel、SUN 等公司从事管理工作10多年,2005年1月起开始在 IN-FUSIO 中国负责公司技术、服务和与中国的移动通信运营商的合作发展。

多平台、多领域的技术优势

王先生向笔者介绍,IN-FUSIO 公司主要致力于提供游戏管理/服务平台和游戏产品等服务。

在游戏产品方面,IN-FUSIO 早期主要开发运行在自主的 EXEN 平台上的基于 J2ME 程序接口的手机游戏,然后内置些 Philips、Alcatel 等品牌的非 Java 手机中。目前,IN-FUSIO 拥有自主研发的 EXEN 和 EGE 两大游戏平台,分别对应高端、低端手机产品,同时在继续巩固自己在内置游戏市场的优势的同时,开始制作基于 MIDP 程序接口的 K-Java 游戏。此外,IN-FUSIO 还涉及 Symbian、Smartphone、Brew 和 Linux 等多个平台的手机游戏,可以说提供的产品线非常丰富。

王先生还特别提到,IN-FUSIO 公司一直致力于为手机游戏玩家打造高质量的名牌游戏。为此,IN-FUSIO 与微软、Disney 等许多拥有著名游戏



品牌的国际厂商签署授权协议,将这些传统的名牌游戏原汁原味的呈现在手机的方寸之间,譬如目前 IN-FUSIO 为中国玩家带来的《终结者》(Terminator)手机版等等。

关注玩家,服务玩家

王先生还向笔者介绍,从很早开始,IN-FUSIO 就已经通过与手机厂商合作,内嵌 IN-FUSIO 自主平台游戏的方式,给中国手机游戏玩家带来了许多高质量游戏。笔者也还记得,在早期 Alcatel 手机上,的确有大量内复的 IN-FUSIO 优秀游戏。王先生介绍说,目前 IN-FUSIO 平台游戏在国内的用户已经达到400万左右,而其中很大部分对 IN-FUSIO 提供的游戏、服务表示满意。采用自主平台,可以让 IN-FUSIO 无需受到移动增值服务运营商的政策方向影响,在保证不与这些运营商出现业务冲突的前提下提供给玩家更多类型的游戏服务,譬如 IN-FUSIO 一直致力于推广的自有平台下的玩家间的无线游戏交流等等。

丰富的行业经验

在谈到目前国内发展迅速的手机游戏市场时,王先生显得信心十足。他表示,IN-FUSIO 认为在未来的2~3年内,中国手机游戏产业必然会有次大幅的飞跃,虽然这些在目前看来要在很大程度上取决于移动运营商的政策和整个手机游戏市场的环境,但增长乃至飞跃的趋势是不可逆转的。IN-FUSIO 也非常有信心,与所有手机游戏玩家一同去等待、经历这个飞跃,因为 IN-FUSIO 是一个具备核心技术及核心竞争力的厂商,IN-FUSIO 具备对手所不具备的在手机游戏平台、玩家服务等诸多技术层面的经验和技術优势。

关于在手机游戏中哪一种游戏更受到玩家的欢迎,王先生这样回答:由于手机平台的特殊性,手机游戏玩家有着特有的游戏习惯。从 IN-FUSIO 多年的经验来看,RPG 和益智类游戏更容易受到玩家的欢迎,能随时提供给玩家游戏乐趣。同时,王先生也表示,IN-FUSIO 同样会非常认真的去分析中国手机玩家的特点,在本地化时与国内最具实力的 CP 进行合作,提供给中国玩家更合胃口、更喜欢的游戏。此外,他还表示,IN-FUSIO 也不排除会和在国内最具市场占有率和影响力的手机硬件厂商进行多种形式的合作、相互吸取经验。

最后,王先生表示,对于所有国内的手游玩家,他有一个期望,希望大家能够共同维护手机游戏的环境,能更多支持高质量的正版游戏。同时,也希望广大游戏玩家们,不要沉迷于游戏而耽误学业。采访的最后,王先生坚定地概括说:“我们会努力让中国手机玩家玩到更多、更高质量的名牌游戏!”

Play
sina

不一样的艾泽拉斯世界

■ 魔兽世界与 GameFace

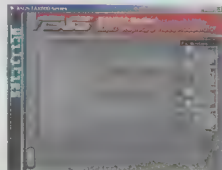


魔兽世界《World of Warcraft》,以下简称WoW)是一款基于著名的“魔兽世界”系列游戏故事背景的网络角色扮演游戏,玩家可以在WoW中扮演自己喜欢的不同种族/职业的角色,探索、冒险在艾泽拉斯这个庞大的世界。WoW

独特的对立面设定,令玩家间的交流需要更迫切——想想无论是能够看到与自己并肩作战的好友还是不共戴天的敌人,都能令所有WoWer兴奋不已。相信WoW已经不用我们做过多的介绍,下面就请大家跟随PLAY!_AB用华硕GameFace来体验不一样的艾泽拉斯世界吧

首先要确认使用的是华硕品牌显卡,并安装显卡的驱动程序。为了保证更好的性能和兼容性,推荐安装最新版本的显卡驱动。

接下来需要安装华硕显卡驱动光盘中的增强驱动程序(ASUS Enhanced Driver),这是华硕为其品牌显卡定制的增强版驱动,用以实现诸如GameFace这样的华硕显卡附加功能,它只能安装在插有华硕显卡的PC上。



最后安装华硕显卡驱动光盘中的GameFace软件,我们就可以在WoW中“面对面”了。注:华硕增强版驱动程序和GameFace软件都能够华硕官方网站(www.asus.com.cn)免费下载。



使用



启动GameFace后就能看到它的控制面板了。GameFace共有4个分屏界面——“本地模式”(Local Mode)、“服务器模式”(Server Mode)、“局域网模式”(LAN Mode)和“广域网模式”(WAN Mode)。在面板的左下方有一个“设置”(Setup)按钮,我们首先来进行必要的设置。

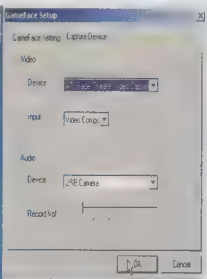
用户在“昵称”(NickName)中设置的名字会出现在游戏中GameFace的视频画面上;“OSD热键”(OSD Hotkey)可以设置OSD显示

的开启/关闭热键;“GameFace热键”(GameFace Hotkey)可以设置在游戏中开启/关闭视频画面的热键;“暂定视频热键”(Pause Video Hotkey)则是设置在游戏中暂停/继续视频的快捷键。

“开启声音侦测”(Enable Sound Detection)是GameFace的一个实用功能,开启后软件会通过侦测参与者的声音来控制视频画面的开启/关闭。刚进入游戏时,本地所有的GameFace视频窗口都是关闭的,当侦测到某个参与者说话时才会显示其视频窗口。同时,如对方在3秒内没有继续说话,他的视频则再度消失,这样可以让玩家免于动手开启/关闭视频画面。

在“捕捉设备”(Capture Device)里可以设置视频/音频的设备,如摄像头和声卡。而“输入”(Input)则用来设置视频输入的设备,比如电视机,可以在本地模式下一边玩游戏一边收看电视。

在本地模式中可以通过“视频尺寸”(Video size)来设置视频画面



的大小,可选择176×144像素或352×288像素两种分辨率。

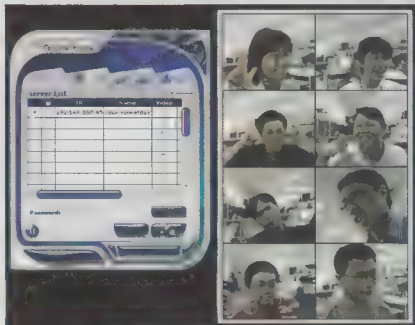
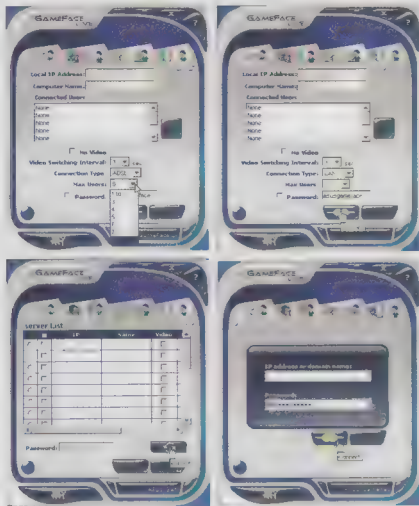
接下来,我们需要建立服务器,并邀请朋友加入视频聊天。首先进入服务器模式,与网络联机游戏一样,GameFace需要由一人来建立服务器,其他人就可以连接了。

在“本机IP”(Local IP Address)中会自动显示出本机的IP地址,在“连接用户”(Connected User)列表里则会显示建立服务器后,成功连接的客户端信息,并可以使用旁边的按钮删除某个用户。

选中“无视频”(No Video)选项后,GameFace就只会声音的传输。“切换视频”(Video Switching Interval)选定时,在游戏中就只显示一个窗口,并根据用户设置的时间切换到不同用户。

在“连接模式”(Connection Type)中可以设置服务器的类型,分别是用于局域网的LAN模式和Internet的ADSL/Modem模式。用户可以根据各自的网络状况选择。在“人数上限”(Max Users)中可以设置连接的最高人数,最多8人(包括服务器)。而当服务器设置并勾选“密码”(Password)后客户端需输入密码才能连接。





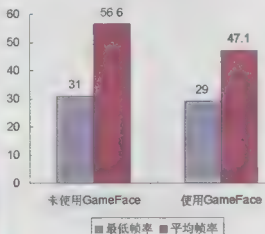
最多支持 8 人在游戏中视频连线的华硕 GameFace

游戏测试

那么,在游戏中打开 GameFace 是否会造成游戏帧率的下降而影响到玩家的游戏体验呢?我们就以实际的游戏测试来说明吧

我们选择了 PLAYLAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行,显卡为华硕 Radeon X800 XT 白金版,驱动程序为 5.4 版催化剂。在《魔兽世界》测试中,游戏分辨率设置为 1024×768@32bit,所有画质选项为最高,关闭垂直同步,GameFace 视频窗口分辨率为 176×144 像素,测试结果如下

游戏测试 (WOW)



从测试结果来看,开启 GameFace 后,对游戏帧率的影响不大,最低帧率仅下降 6% 左右,表明 GameFace 对 CPU 和内存的依赖非常小,而代表《魔兽世界》中显卡性能的平均帧率下降也仅有 16%,可见 GameFace 并不会对系统性能造成较大不利影响——特别是在更加依赖内存性能的《魔兽世界》中!

与朋友们驰骋在艾泽拉斯的世界里,在并肩战斗后给同伴献上“胜利”的手势,或者在干掉敌对阵营的玩家时送上一个鬼脸,是不是很有意思呢?而这些所有的功能都能够通过华硕显卡的 GameFace 附加软件来实现,作为 WoW 的你,怎能放弃这样的至酷装备? ■

(文/PLAYLAB·雪纳瑞)



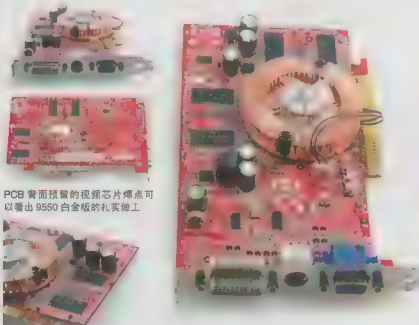
用料决定一切

■ 微星 9550 白金版

这款微星的 9550 白金版 (以下简称 9550 白金版) 采用 ATI RV350 显示核心 (Radeon 9600 系列均采用此核心), 内建 4 条像素渲染管线和 2 个顶点引擎, 默认的核心 / 显存频率 250MHz/400MHz, 支持 Direct X 9.0 和 OpenGL 1.4。从参数上看, 这款显卡和普通的 9550 并没有什么区别, 那么它的独家长本领在哪里呢?

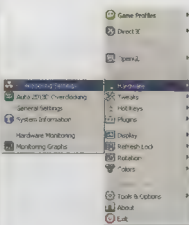
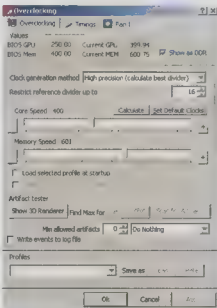
这款 9550 白金版采用了同等级产品中少见的 Radeon 9800SE PCB 版, 可以看出 PCB 背面预留了只有中高端 Radeon 显卡上才有的 Rage Theater 视频控制芯片的焊点, 这种非公版的设计也体现了微星作为显卡大厂的开发能力。9550 白金版的纯铜 5 叶超低静音风扇, 用来对付发热量不大的 RV350 显示核心绰绰有余, 即使是超频后也能保证显卡稳定工作。显存部分 9550 白金版采用了 8 颗编号为 K4D261638F-TC33 的 TSOP 封装三星 3.3 纳秒 DDR 显存颗粒, 组成 128MB/128bit 显存单元。由于 3.3 纳秒规格显存的额定工作频率为 600MHz, 这相对于 9550 白金版默认的 400MHz 来说有着较大的超频空间。

此外, 值得一提的是 9550 白金版采用了多颗日本名牌 KZG 的 1000 微法电容, 为其稳定运行打下了坚实的基础。9550 白金版还提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。



PCB 背面预留的视频芯片焊点可以引出 9550 白金版的扎实做工

采用 KZG 高质量电容和三星规格格电容! 9550 白金版果然不凡



用 ATI 显卡专用工具 TrayTools 对 9550 白金版进行超频

ATI Radeon 9550 白金版, 是其深受中低端市场消费者欢迎的 9550 系列显卡。这款白金版显卡, 由 ATI 厂商在各自 Radeon 9550 显卡上的基础上, 通过增加一些用料, 使其在性能和稳定性上, 也能有如此大的提升。9550 白金版, 在超频后, 不但性能提升, 也能有如此大的提升。

硬件配置

CPU	Intel Pentium 4 2.8E
内存	Kinston DDR400 512MB X2 (双通道)
主板	华硕 P4P800 Deluxe
硬盘	Intel 865PE
操作系统	Windows XP 英文版 SP2
驱动程序	
主板	Intel 7.0.0.1019 版
显卡	ATI 催化驱动 5.4 版

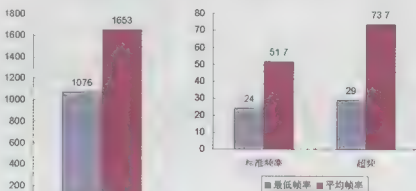
我们选择了

3DMark 05 测试软件和单机游戏《半条命 II》、网络游戏《魔兽世界》对 9550 白金版进行了实际的基准 / 超频测试 (最终 9550 白金版稳定运行的最高核心 / 显存频率定

格为 400MHz/600MHz), 所有测试中画面分辨率设定为 1024×768@32bit, 画质均为软件及游戏的默认设置, 测试结果如下

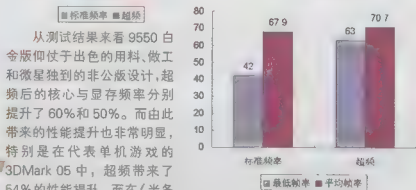
3DMark05 测试

游戏测试《Half-Life 2 Demo 场景》



3DMark05 测试

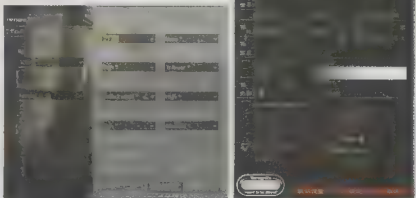
游戏测试《WOW》



从测试结果来看 9550 白金版仰仗于出色的用料、做工和微星独到的非公版设计, 超频后的核心与显存频率分别提升了 60% 和 50%。而由此带来的性能提升也非常明显, 特别是在代表单机游戏的 3DMark 05 中, 超频带来了 54% 的性能提升。而在《半条命 II》测试中, 超频后测试中的最低帧率提升了 20%, 已经基本达到完全流畅运行 (不低于 30fps) 的标准, 平均帧率更是提高了 43%!

而代表网络游戏的《魔兽世界》在超频后性能提升不高的原因, 也证实了 PLAYLAB 早先根据测试得出的结论——《魔兽世界》对显卡性能的要求大大低于对系统内存容量的要求。当然, 默认频率下的 9550 白金版已经满足了《魔兽世界》的需求。

PLAYLAB 认为, 这款微星 9550 白金版的性能与其提供的强大的超频功能, 完全满足目前主流用户对 3D 游戏的需求, 非常适合追求性价比的游戏玩家。■ (文/PLAYLAB·机器狗)



游戏中的画面均采用默认设定



枪林弹雨

Logitech MX518 游戏级光电鼠标



网上K歌唱不停

太尔唱录机

比 普通鼠标更高的分辨率或扫描频率,曾经是一款专业游戏鼠标最具说服力的独到之处。不过这样的“专业”要素,随着鼠标光电鼠标厂家的广泛应用而显得不再那么“专业”,要想在形形色色的鼠标产品中又一款“专业游戏鼠标”似乎变得没有必要了。

然而 Logitech 对此自有不同观点。作为专业游戏玩家、普通游戏玩家和一般电脑用户,并没有因新一代高性能指标的光电鼠标普及,而根据他们各自对于鼠标功能的个性需求。罗技 MX518 游戏级光电鼠标的问世,向我们展现了“Gaming-Grade”标准的最新涵义。

枪林弹雨的身影

“比赛”和“出位”是时下两个让玩家难以抗拒的字眼。MX518 给人以最深刻的第一印象并非其性能指标,而是它那个“坑坑洼洼”的弹坑外壳。酷黑绝对够酷,但也许你会担心那些凹坑在长期激战之后会不会渐渐被油污所充填?(不要怕……)实际上之后不由得哑然大笑,原来在 MX518 最外层仍然覆盖有一层光滑的透明壳层,不过那种弹坑的立体感实在是太传神了。

造型方面, MX518 与 MX510 几乎完全一致,整体的人体工学设计对东方人的手型适应性很好,唯一要小小吐舌头的地方,就是左侧键后翻页键的位置仍没有调整,一般人的拇指按动前页键会比较吃力。由于之前关注过“弹坑积淀”的问题,所以我们还特别注意到 MX518 的左右按键与鼠标壳体的一体化无缝设计,最大限度的减少了鼠标积垢的问题,且可保证左右按键在长期使用后仍不会松动。

移动鼠标的激情

将 MX518 的 USB 接口插入电脑,无需驱动即可立即被系统识别并可正常使用,但你可能立即会被它轻巧快速的响应而吓了一跳! MX518 是一款采用了 1600dpi 超高分辨率 MX 光学引擎的超级鼠标,这意味着 MX518 拥有极致的定位精度和响应速度。对于光电鼠标 1600dpi 的分辨率,可以理解成 MX518 在每扫过 1 英寸的物理距离之外,可以解析对应 1600 点的屏幕像素移动。除此之外,类似以照相方式形成的鼠标移动表面的图像资料,还凭借 180bit 格式 8000bit/s 的 USB 传输数据量(另附 USB 转 PS/2 转换器),以及 580 万像素/秒的图像传递能力,完成鼠标移动的精确对位定位。

那么,如此高速和精确的移动定位性能,到底有什么意义呢?

众所周知,职业电竞选手要花费大量的时间和精力去训练和提高他们手部的反应速度和灵活性,这是因为 FPS 或 RTS 游戏中快速的视角/准星移动及准确定位,是传统上靠鼠标“操控”的响应速度和定位精度的应用。普通玩家对于这种职业化的高强度训练,以及如闪电电击般的操控速度,往往只能望洋兴叹。MX518 则从设备上替代了一定的职业训练的必要,让一般玩家也可拥有如职业选手般的操控能力。这或许就是“肌肉”与“光电”的奇妙之处。

令人称道的是, MX518 的重量较 MX510 更轻,加上超光滑材质的游戏垫即可减少摩擦和噪音,因此使用感受上更见轻快。

收放自如的空间

如果我们并不热衷于 FPS 或 RTS, MX518 的意义又在哪儿?

首先,高分辨率的光电鼠标,在包括网络游戏或桌面工作的日常应用中,正是对应着 19 寸显示设备日益普及的大屏幕显示时代而诞生。一般的 4000pi 光电鼠标,在 1024×768 分辨率的桌面上移动就会觉得迟滞。通常表现在我们使用鼠标,从屏幕右下角移动到左上角,往往要两秒至两秒以上。而像微软 IE3、罗技 MX510 这类主流滑鼠之所以大受好评,就在于它们的 6000 次/秒的扫描频率或 800dpi 分辨率所带来的更高的响应速度,使这种环境下仅在手腕移动距离内就能令鼠标指针抵达屏幕各处。但在我们的对比测试中,到了 17 寸/19 寸液晶显示器的最佳分辨率 1280×1024 时,由于分辨率显示像素的提升,无论是视窗桌面移动还是像《魔兽世界》这样的网络游戏,微软 IE3 或罗技 MX510 都会令人感到较 1024×768 分辨率下要更迟缓,此时 1600dpi 的 MX518 却依然轻快如飞。

其次,“快”虽然是对鼠标性能的极致追求,但“准”则是另外一个与之矛盾的需求——日常的 PhotoShop、AutoCAD、网页设计、文字处理或因性能原因而选择较低分辨率的游戏时,过于灵敏的鼠标响应却并不适合。MX518 革命性的免驱动实时分辨率切换提供了 1600dpi、800dpi 和 400dpi 的选译,任何何时按动滚轮前后两个“+/-”按钮即可实现。如果安装了一款专为游戏级光电鼠标推出的全新驱动程序,则可获得 5 种分辨率切换,这就为我们基于分辨率和应用习惯选择最合适的鼠标分辨率(灵敏度)提供了前所未有的弹性空间。在真正试用了这款建议零售价 409 元的 MX518 之后,只要你是需要鼠标的用户,就必定对它爱不释手。(文/PLAYLAB-游响)

去 KTV 唱歌是增进朋友间感情,打发时间的好办法。无奈人生无大志,平时 K 歌都是给 PLAYLAB 其他人增加自信心——痛定思痛后,决心在网上找一款软件先练习。经朋友介绍,笔者接触到了太尔唱录机。一番研究后发现功能强大且操作简单,特此与大家分享。

太尔唱录机由太尔网独立开发,是一个可在电脑上运行在卡拉 OK 演唱和录音的软件,支持在线演唱、录音保存、音效调节、上传发送等功能。根据专业音频软件的功能,太尔唱录机融合了卡拉 OK 的娱乐主旨,使混音、录音等功能在普通的 PC 机上完成。在录音模式下,用户的歌声被忠实的录制下来,用户可以在回放过程中为自己的声音增加混音、回声、切入、切出等常用音效,并能实现 16 声道声场模式。

最吸引笔者的是,太尔唱录机还属卡拉 OK 模式。太尔拥有十分齐全的万首首录歌曲,提供了歌曲名、歌手名等多项查询和试听,且查询速度很快。当然,独乐乐不如与众乐乐,唱录机允许用户录制保存歌曲,通过邮件、手机发送给朋友或与大家分享;或者新曲

大家 @5%……)。

首先用户需要登陆太尔网 (www.taier.net) 进行简单的注册和下载软件客户端。软件运行配置推荐如下:
CPU P4-1.2GHz
内存 512MB
声卡 双声道独立声卡
声卡 双声道、音箱/耳机
网络 512K ADSL
其他 Windows Media Player 9 及 Direct X 9

从实际体验来看,该软件要求较好的网络环境,这是因为需要在线下下载音乐库,当然 ADSL 已经完全可以满足。至于 CPU 和内存,只是在后期混音和编辑加工时才会有较高要求,对录音影响并不大。太尔唱录机对声卡还是有要求的,当然用户也只需要独立声卡(或主板集成声卡芯片,而非 AC97 这样的软声卡)就能获得满意的录音质量。此外,在实际测试中笔者发现,麦克风的品质对录音质量有比较明显的影响,推荐用户不要使用过于低廉的麦克风。

整体来看,太尔唱录机是一款十分平民化的软件,使用户足不出户就可以享受网络 K 歌的乐趣。尽管如此,赶快试一试吧!要是你听得,你就能听见 PLAYLAB 中传出的歌声。(文/PLAYLAB-帕克罗普)



SLI 的乐与怒

■ ASUS A8N-SLI 系统八卦

SLI·克隆还是创新?

在

2004年8月13日的6600/6600GT发布会上,Nvidia毫不讳言的在SLI技术的介绍中以1998年Voodoo2 SLI的架构作为PC多图形卡方案的引子。Nvidia表示,多年前曾经出现的Voodoo2 SLI采用交错扫描(Scan-Line Interleave)技术,两块显卡交错渲染同一幅画面的奇偶行,其目标是提升1024×768分辨率下Quake2游戏的性能,使之达到70-80FPS的帧速率水平。虽然其填充率可达单块Voodoo2的两倍,但这种基于PCI总线的数据处理和输出,使用一根数据线连接两块Voodoo2,通过VGA线在内部分配模拟信号,由于数字/模拟转换器很难确保模拟信号处理前后的完全一致性,因此在图像品质上会有欠缺。

而Nvidia基于PCI-E总线的可扩展链接接口(Scalable Link Interface)采用了革新的GPU间的通讯协议,以一个小小的U型MIO高速数字连接器,通过一条非总线类信息传输通道(有助于降低PCI-E总线的数据传输,避免影响系统性能)来连接两块PCI-E显卡,而纯数字信号处理可获得更准确、更清晰的图像。Nvidia强调了其正在申请专利的动态负载均衡算法可提供大于1.87倍的性能提升。由于一个渲染场景各部分的复杂度不同,比如画面上部的天空会比较简单,而地面的部分则更复杂,SLI体系中两块显卡的GPU,则会动态分配上下屏幕部分的渲染比例,充分发挥每个GPU的能力。

在产品支持上,包括6800Ultra、6800GT这些高端显卡,以及最受消费市场关注的中端6600GT,均支持SLI的系统架构。在SLI技术讲稿的最后,“立即工作”被作为Nvidia SLI的压轴特性宣布。现场以开启SLI负载指示计的方式,演示了6600GT SLI系统在3DMark03/GAME TEST 4中的表现。虽然没有最终得分显示,但每一位玩家的3D发烧友,都被一种狂热的情绪燃烧起来——通过支持SLI双PCI-E显卡插槽的主板,以一步简单的产品增量,仅凭Nvidia Forceware整合驱动而无需3D游戏的特别支持,就能为中档3D系统立即带来显著的性能提升,甚至获得突破所处3D技术时代图形卡性能极限的可能。

■ 配对·差异的危机

PLAYLAB早在三月份就迫不及待的从华硕获得了SLI套装,其中包括全球最早推出的SLI主板之一ASUS A8N-SLI Deluxe,以及两套PCI-E接口的ASUS Extreme N6600GT显卡。但在最初的测试中,我们发现两片EN6600GT只能以随卡附带的Forceware 66.72版本的驱动来识别并开启SLI,当时已经推出的66.93及7系列驱动均无法开启SLI。经多方查证,发现有报道此款主板早期有部分产品因为赶着上市而采用了同样支持SLI的工作站级别nForce Pro 2200芯片组,检查后的确如此,与ASUS协商调换了另外一套A8N-SLI v1.02测试品,这已经是一个月后的事情了。此时Nvidia已正式发布经过WHQL认证的Force 6.53芯片组驱动及Forceware 71.89显卡驱动。我们磨磨蹭蹭准备好好过把SLI的瘾,谁知——切回旧日!!

EN6600GT TOP	EN6600GT TOP
DOCKING	DOCKING
EDITION	EDITION
550MHz	550MHz
550MHz	550MHz

我们几乎要崩溃了。问道所有尝试过SLI的同伴,咨询网络每一个角落,大部分的

当Nvidia于2004年6月29日隆重发布它的SLI多GPU渲染技术时,业界对3D游戏性能的提升,无不寄予厚望。Nvidia表示,SLI技术不会由自主的驱动4块显卡,而是由Nvidia SLI驱动程序来控制。Nvidia表示,SLI技术不会由自主的驱动4块显卡,而是由Nvidia SLI驱动程序来控制。Nvidia表示,SLI技术不会由自主的驱动4块显卡,而是由Nvidia SLI驱动程序来控制。

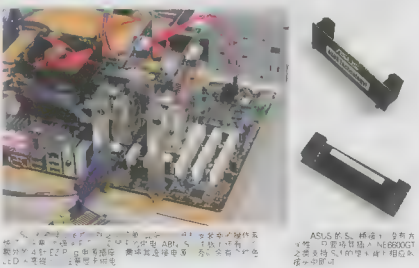
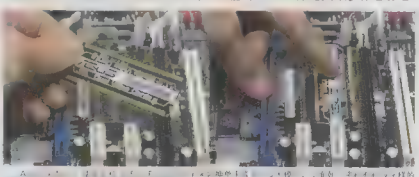


描述都是归咎于早期驱动的不完善或主板/显卡的BIOS问题,然而我们已经更新了最新版本的官方BIOS 1006,各种驱动也无一例外的使用官方认证版本。就在我们遍寻各个网页寻找问题的蛛丝马迹时,偶然发现ASUS官方网站所述EN6600GT系列显卡有三个核心频率略有差异的版本……我们立即找出显卡包装,其外观果然不同,虽然显卡基板和元件外观几乎完全一致,但卡上的纸标签及批号还是有所差异。

华硕公司的评测工程师几乎与我们同样迫不及待的想要解开谜底。在数小时内,一块EN6600GT/720/128M的显卡送到了PLAYLAB评测室,这样,两块在规格上完全一样的显卡被重新连接到SLI系统中,安装好最新的主板及显卡驱动后重新启动——OK!

我们使用软件重新检查了两种EN6600GT显卡,发现其BIOS版本在Nvidia驱动控制面板中都显示为5.43.02.16,但使用SiSoftware Sandra Professional测试软件检查Video System时,可以在详细的BIOS版本区域发现低速版为5.43.02.16.AS25,而高速版则为5.43.02.16.AS27,两者的核心/显存频率分别为500MHz/1000MHz及550MHz/1100MHz。

在这个故事中,我们终于深刻的理解了Nvidia SLI Multi-GPU技术中所要求的两块“完全相同”的显卡的真正含义。对于那些希望先买一块显卡,待日后市场价格走低之后再购入另外一块显卡进行SLI升级的玩家来说,任何细微的产品批次差异,都可能导致SLI构建失败。切记切记!



■ 结语

解决SLI系统中的显卡匹配问题,我们终于可以坐下来好好考虑如何“折磨”这套SLI系统了。

在Nvidia驱动程序的控制面板中,可以找到一个配置文件列表,其中给出了至目前的最新驱动发布为止,Nvidia官方提供SLI配置支持的游戏及3D测试软件列表,共计60个3D游戏及9个3D测试软件。虽然这其中包括了《魔兽世界》等最新最热门的游戏,但与最初SLI发布时所宣称的“立即工作”还有相当大的差距。





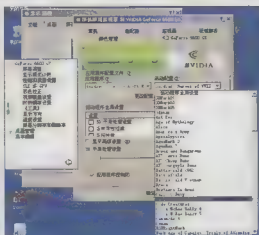
在SLI主板上安装两张 GeForce 7300 GT 显卡，即可在驱动控制面板中开启 SLI 模式。

如果主板上没有 SLI 接口，那么就需要通过 SLI 桥接卡来连接两张显卡。



在 SLI 模式下，两张显卡会以 1:1 的比例进行工作，从而提升显卡的性能。

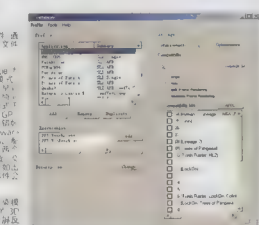
在 SLI 模式下，两张显卡会以 1:1 的比例进行工作，从而提升显卡的性能。



首先来看看存在列表中的游戏及测试软件与 SLI 系统的工作模式，令人欣慰的是，我们并不需要去执行其中的游戏和软件之前，到控制面板中手动选择相关的 SLI 配置文件，只要使用系统默认的“驱动程序全局设置”，Forceware 驱动就会侦测你所启动的游戏或软件执行文件，载入相应的 SLI 配置文件进行工作。

对于不在列表中的游戏呢？我们在控制面板中开启了 SLI 负载均衡指示，希望能看驱动程序全局设置是否会自动在列表中的游戏自动选择 SLI 模式。很遗憾，不会。在你通过官方 www.slzoo.com 网站向 Nvidia 提交你希望获得支持的游戏名称，并等待下版驱动提供相应的 SLI 配置文件之前，我们也可以尝试自己来为游戏创建 SLI 配置文件。

我们使用 nHancer 1.1 这个 SLI 配置文件编辑软件，www.nhancer.com 来尝试力 FF11 Benchmark 测试软件编写 SLI 配置文件，整个过程比我们想象的简单。



该软件主要支持 3D 游戏，通过修改配置文件，可以实现 SLI 模式的配置。

性能：是低端升级还是高端更高？

在测试系统配置方面，我们使用速龙 64 3500+ 的 CPU，由于担心 CPU 处理能力会成为 SLI 系统性能表现的瓶颈，因此所有测试都在 220MHz×11 的超频基准上进行，此时 CPU 能力比 4000+ (2.4GHz) 更高，内存为 2GB×4 DDR500 的配置，内存时序为系统自动设置 3-3-3-8-21。软件方面采用 WinXP SP2 中文版，安装 WHOL 认证的 nForce 650 芯片组驱动（不安装网络管理组件）及 Forceware 71.89 显卡驱动。帧速率监测软件采用 FRAPS 2.5.5 版。

我们分别对单卡、单卡物理模式、SLI 单卡（SLI 物理模式）及 SLI 双卡（SLI 物理模式）进行了测试，检查在 SLI 主板上可能的一种显卡设置在性能表现上的差异。最后，我们还对此二种模式进行系统自动侦测的超频设置，再次完成了上述所有测试。

马上开始我们的性能测试吧！为了检测 SLI 系统的稳定性和适用性，我们安排了五个典型测试样本，具体的代表性请看各部分结果分析。

1. 3D Mark 05 1.20 是 NVIDIA 官方提供的基准测试软件，也是目前最权威的显卡性能测试软件。在 3D Mark 05 1.20 中，我们选择了“性能”模式，测试显卡在 1024×768 分辨率下的性能表现。在 SLI 模式下，两张显卡会以 1:1 的比例进行工作，从而提升显卡的性能。

2. 3D Mark 05 1.20 是 NVIDIA 官方提供的基准测试软件，也是目前最权威的显卡性能测试软件。在 3D Mark 05 1.20 中，我们选择了“性能”模式，测试显卡在 1024×768 分辨率下的性能表现。在 SLI 模式下，两张显卡会以 1:1 的比例进行工作，从而提升显卡的性能。

3. 3D Mark 05 1.20 是 NVIDIA 官方提供的基准测试软件，也是目前最权威的显卡性能测试软件。在 3D Mark 05 1.20 中，我们选择了“性能”模式，测试显卡在 1024×768 分辨率下的性能表现。在 SLI 模式下，两张显卡会以 1:1 的比例进行工作，从而提升显卡的性能。

4. 3D Mark 05 1.20 是 NVIDIA 官方提供的基准测试软件，也是目前最权威的显卡性能测试软件。在 3D Mark 05 1.20 中，我们选择了“性能”模式，测试显卡在 1024×768 分辨率下的性能表现。在 SLI 模式下，两张显卡会以 1:1 的比例进行工作，从而提升显卡的性能。

5. 3D Mark 05 1.20 是 NVIDIA 官方提供的基准测试软件，也是目前最权威的显卡性能测试软件。在 3D Mark 05 1.20 中，我们选择了“性能”模式，测试显卡在 1024×768 分辨率下的性能表现。在 SLI 模式下，两张显卡会以 1:1 的比例进行工作，从而提升显卡的性能。

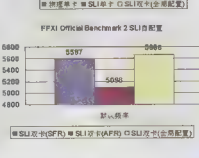
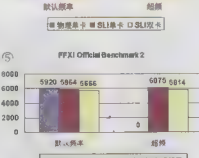
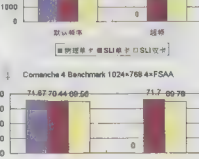
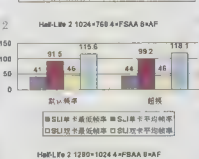
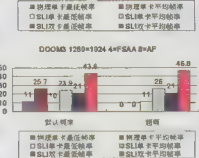
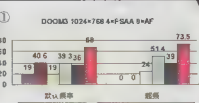
6. 3D Mark 05 1.20 是 NVIDIA 官方提供的基准测试软件，也是目前最权威的显卡性能测试软件。在 3D Mark 05 1.20 中，我们选择了“性能”模式，测试显卡在 1024×768 分辨率下的性能表现。在 SLI 模式下，两张显卡会以 1:1 的比例进行工作，从而提升显卡的性能。

7. 3D Mark 05 1.20 是 NVIDIA 官方提供的基准测试软件，也是目前最权威的显卡性能测试软件。在 3D Mark 05 1.20 中，我们选择了“性能”模式，测试显卡在 1024×768 分辨率下的性能表现。在 SLI 模式下，两张显卡会以 1:1 的比例进行工作，从而提升显卡的性能。

结论

在 Nvidia 官方提供支持的游戏中，我们感受到 SLI 稳定且迅猛的性能提升，令人为之惊艳。然而，在非 SLI 支持的应用中，性能表现均有所下滑，虽然幅度不大，但也相当令人气馁。不过，看来这些问题是有可能通过 Forceware 驱动程序不断提供新的 SLI 应用程序配置文件支持而得到解决，那是 Nvidia 努力的程度。当然，能够跟上玩家们保持耐心的程度。当然，如果你想获得超越时代的 3D 图像性能，SLI 是你惟一的利器。

(文 PLAYLAB·游)



Tt 的静音世界

■ Fanless 系列

Fanless

可解释为无风扇的意思,Tt 开拓的一个全新的散热设备系列品牌,目的在于为用户带来良好的散热性能的同时,为用户提供零噪音的舒适环境。该系列产品涉及 PC 中对散热有较大需求的主要部件,譬如电源、CPU 和显卡等。

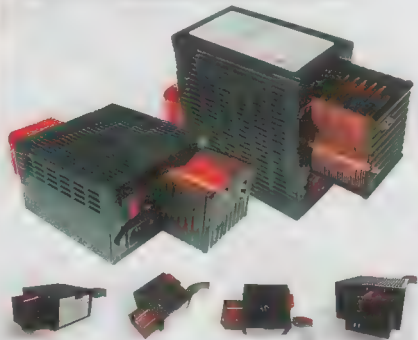
■ 电源 Fanless Power

■ 售价:1380 元

同时适用于 AMD 和 Intel 平台的 Fanless Power 电源借鉴了 Tt 一贯的散热器设计风格和技术,不仅采用了了热管设计,同时搭配了巨大的纯铜散热片,延伸到底机箱外的散热片迅速的将电源内部的热量分散到空气中。同时,巨大的铝制外壳也能迅速的散发热量,多方向的散热孔设计能让热量更快的流失,最大限度的提高了散热效率。

Fanless Power 具备 350 W 的功率,这保证了整个系统的稳定的电力供应。同时 Fanless Power 电源采用了 1 个主板电源接口、两个 Serial ATA 硬盘供电接口、4 个 SATA 接口、4 个 PATA 接口、2 个显卡电源接口和 1 个 12 伏 4 针外接电源接口,并拥有智能视觉管理系统。

此外,Fanless Power 还具有过载保护功能,为用户提供了可靠的安全性。

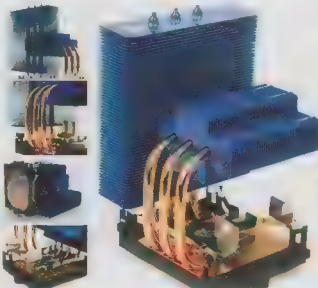


■ CPU Fanless 103/Sonic Tower

■ 售价:450 元/390 元

今年初上市的 Fanless 103 采用热管散热方式,其附带的鳍片能提供极大的散热面积,而铝制鳍片与铜制底座精密结合足以保证散热效果。Fanless 103 的底座采用了纯铜材质制造,通过使用包装中附带的不同的支架可全兼容 Intel 和 AMD 的 Pentium 4 和 Athlon 64 处理器。

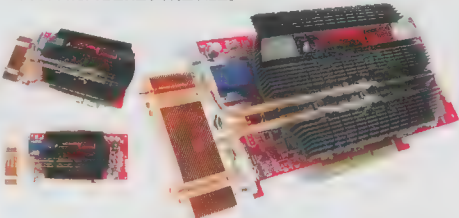
成功推出 Fanless 103 后,Tt 又马不停蹄的推出了其无风扇系列 CPU 散热器的第二代产品 Sonic Tower。Sonic Tower 适用于 Intel LGA/775/Socket 478 CPU,以及 AMD K8/K7 CPU,可以说是目前市面上适用性最为广泛的无风扇 CPU 散热器。由于采用精良的热导管散热技术,Sonic Tower 散热效率极高,能够快速的将热能传导至点集的铝鳍片上,散热的铝鳍片以银焊制程与全铜底座精密结合,热传导效能出色。除了无风扇的散热方式外,Sonic Tower 还提供了铝制特殊的风扇支架,可以安装 12cm 风扇以增强散热效果。



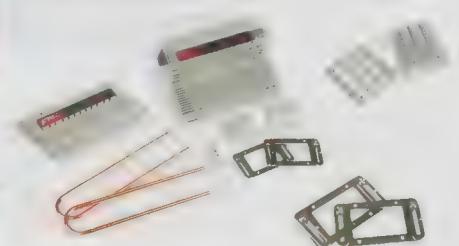
■ 显卡 Schooner/Fanless VGA

■ 售价:390 元/350 元

Schooner 是 Tt 的 Fanless 显卡散热器主打产品之一。作为一款高性能显卡散热器,Schooner 由纯铜散热片和热管组成,通过内外热管模块结合使得散热性能得到了有效的保证,Schooner 完全适用于 Nvidia 和 ATI 的所有主流显卡,通过通用扣具可以方便的自由安装于不同显卡之上。



Fanless VGA 是 Tt 的 Fanless 显卡散热器的另一款产品,同样采用了无风扇设计。事实上,Fanless VGA 可以说是去掉了风扇的 Giant 显卡散热器(本刊去年 10 月号曾介绍)。Tt 在 Fanless VGA 的前面板和后面板处安置了巨型的散热鳍片,保证了由热管导出的热量迅速消散。Fanless VGA 的表面采用了镀镍处理,用户不必担心散热器遭到空气的侵蚀而发生氧化。和 Schooner 一样,Tt 为 Fanless VGA 配备了两个热管,能更好的进行热量传导,并兼容 Nvidia 和 ATI 所有主流产品。



这就是目前 Tt 提供给 PC 玩家的所有 Fanless 系列散热产品,您是否有了一定的了解呢?能够在在一个安静舒适的环境中专心体验 PC 游戏带来的乐趣,是所有玩家所追求的,Tt 让我们看到了这种可能。在后续的文章中,我们还将继续介绍 Tt 的其他系列静音散热设备,敬请关注。■

(文/PLAYLAB)

诺基亚全新 N 系列手机出炉 横空出世指数: ★★★★★

诺基亚最近发布了其全新的 N 系列 3 款产品。这次诺基亚一改往日用 4 个数字的传统命名方式, 而仅采用两个数字的新机型为 N70、N90 和 N91, 似乎预示着全新系列脱胎换骨的变革。N70 是目前最小巧的 Symbian 系统 S60 界面, 并集成 200 万象素摄像头的 3G 手机, 并支持蓝牙连接和 FM 收音, 同时可以作一款数码相机使用。N90 是世界上首款采用卡尔·蔡司认证镜头的可拍照手机, 也是诺基亚首个具备可旋转摄像头的产品, N91 的卖点则在于其高达 4GB 的存储容量, 同时支持 WCDMA 网络, 支持 WLAN、蓝牙和 USB 2.0 数据传输方式。

点评 如果把 3 台的功能综合就完美了……



三星首创动作识别手机 慢工出细活指数: ★★★★★

在推迟了两个月之后, 三星终于推出了全球首部支持动作识别的手机 SCH-S310, 该技术由三星和三星先进技术研究院 (Samsung Advanced Institute of Technology) 共同开发, 它能精确的计算出操作者动作的变化和速度, 能精确的识别各种细微的动作。相当于这个强大的功能, 三星在 S310 还加入了“动感节拍” (Motion Beat Box) 功能, 当用户选择特定的声音后摇晃手机, 手机就会自动让节奏并重组成旋律, 很有意思。此外, S310 还内置磁感应器, 可提供指南针功能。S310 配备了分辨率为 320×240 的 26 万色 QVGA 显示屏, 体积为 99.9mm×48.9mm×24.9mm, 重 112g, 内置 130 万像素 CMOS 摄像头。

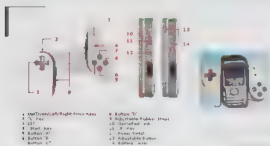
点评 打电话前晃一下!

iPod 变身间谍装备

奇思妙想指数: ★★★★★

似乎现在所有的 iPod 粉丝都非常钟情于 iPod 的各种扩展配件, 这也激发了厂商们的开发热情, 层出不穷的各种小色扩展件让 iPod 的功能越来越齐全, 也越来越另类。近日, 又有 1 款个性十足的 iPod 小配件公开上市了, 这就是由 Griffin 公司开发的 iPod 外接红光/红外光 Griffin's iBeam, 采用 iPod 耳机接口连接。当使用者拔出 iPod 耳机并插上它时, 就可以发出照明光或红光束, 方便夜间照明或替代讲课教鞭。不过, 当连接 Griffin's iBeam 时就不能用耳机欣赏音乐了。

点评 iPod 已经成为一种时尚精神了。



蓝牙手机无线游戏手柄

剩余价值指数: ★★★★★

为了跟上手机游戏越来越复杂的操作, 台湾一家名为 Chinpus 的公司近日公布了一款专为智能手机设计的蓝牙无线游戏手柄 BGP-100。BGP-100 内含 1 个四轴方向键、1 个开始按键以及 6 个可自定义功能的按键。可用于 Symbian 操作系统的 Sanyo BB-01 界面手机及 Windows Mobile 操作系统的 SmartPhone 和 PPC 之上, 兼用一节 AAA 规格电池供电。BGP-100 完全打开后体积仅为 145mm×44mm×30.5mm, 重 130g, 目前发售日期和售价均未确定。

点评 手机模拟器爱好者的曙光啊。

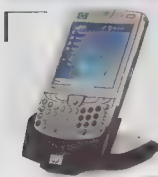
超酷的“汉堡”笔记本

金玉其外指数: ★★★★★

荷兰一家名为郁金香的电脑公司 (Tulip Computers) 将于今年 10 月在欧洲推出由其最新研发的以皮革和纺织品为表面装饰材料的 E-Go 系列时尚笔记本电脑。这种由 Inclosia Solutions 公司精心设计的名为 Exo 的技术, 一反传统笔记本中硬中硬的外观, 给用户以强烈的视觉冲击力, 且完美的良好的制造工艺让用户完全无需担心笔记本会留下任何褶皱。

除了外表, 公司并未公布 E-Go 系列笔记本的任何技术参数, 对此 Inclosia 的全球商务主管 Tony Frencham 表示, E-Go 将打破笔记本以性能为卖点的传统, 而将时尚放在首位。目前 E-Go 系列公布为 6 款机型, 欧洲上市后不久的一月将扩大到全球范围内进行销售。

点评 时尚? 烧钱才是王道啊。



附带 GPS, 惠普 iPAQ hw6500 发布

革新换代指数: ★★★★★

惠普的新款 PPC iPAQ hw6500 还未公布, 外观便早早的遭到泄露, 可见用户对它的期待程度。现在, 官方终于公布了它的详细规格: hw6500 采用了 Intel PXA272 312MHz 处理器, 拥有 64MB RAM 和 64MB ROM, 操作系统为 Windows Mobile 2003 Phone Edition 版本 (应该与前代产品 6300 一样具有手机功能), 采用 1 个 2.2 英寸分辨率为 240×320@64k 的 QVGA 级 TFT 触摸屏。存储扩展方面, hw6500 支持 Mini SD 和 SD I/O 接口卡, 同时支持蓝牙连接和 GPS 全球卫星定位系统。此外, hw6500 内置的 130 万象素摄像头, 可拍摄最大分辨率为 1280×1024 的照片。

点评 HP 出品, 必属精品。

本月刚好是笔者接手“科技快报”栏目一周年之际, 除了要感谢读者们一年来的支持, 也更多的希望广大网友意见和建议, 笔者非常愿意和大家一同感受不断发展的电子产品带来的新的生活体验。谢谢! ■ (文/仙水、力)

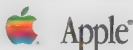
PLAY!LAB 数码精品馆

PLAY!LAB Gallery 05.06

进入数码时代，你是否在寻找数码设备的完美组合？本馆为你提供一站式数码产品选购服务，让你轻松拥有最完美的数码组合。

多媒体播放器

- 苹果 iPod Photo
- 售价 3400 元 / 30GB 4400 元 / 60GB
- 看点 iPod 将移动音乐带入“有色”时代



最初的 iPod 让用户可以随身携带上千首歌曲，从而改变了移动音乐的享受方式。现在，iPod Photo 高达 220×176 分辨率的 64k 色彩屏则改变了查看音乐的方式。你可以通过生动的菜单浏览播放列表，或者用拇指触摸转盘查看专辑以及音频书籍的封面，甚至可以玩游戏和查看日程表，而它们都呈现出逼真的色彩。用户可以选择 30GB 或 60GB 机型，将最心爱的音乐收藏——多达 15,000 首歌曲和彩色专辑封面随身携带！

- 创新 NOMAD Jukebox Zen Xtra
- 售价 2380 元 / 30GB 3980 元 / 60GB
- 看点 创新在容量 / 音质上追赶 iPod 的尖兵



30GB 或 60GB 的超大容量加上 USB 2.0 高速传输，创新 NOMAD Jukebox Zen Xtra 无论作为 MP3 随身听还是移动硬盘在容量上都足以胜任。更重要的是，它高达 98dB 的信噪比为创新 FANS 带来可媲美 Hi-Fi 音质的 MP3/WMA 数字音乐享受。此外，它还配备了可拆卸式锂离子电池，使电力不再是随身听用户的噩梦。而创新精湛的铝合金外壳制造工艺和时尚的产品造型设计，更让 NOMAD Jukebox Zen Xtra 成为年轻人的时尚标志。



- 纽曼之音 A80
- 售价 299 元
- 看点 超高的性价比

Newman 纽曼

作为国产知名品牌，近日纽曼公司一款 256MB MP3 播放器纽曼之音 A80 以 299 元低价入市，再续 MP3 市场的低价神话。纽曼之音 A80 支持 MP3/WMA/WAV 多种格式的文件播放，支持数码录音功能。它还具有普通、流行、爵士、摇滚、古典等 EQ 均衡音效和中文段码显示。此外，纽曼 A80 提供 USB 2.0 高速传输，作为普通移动数据存储设备使用也十分方便快捷。

- 微星 MV-5566 多媒体播放器
- 售价 2890 元
- 看点 丰富的功能和完整的文件格式支持



微星 MS-5566 多媒体播放器配备有 3.5 英寸 64k 色 LCD 屏幕，支持包括 WMV、MPEG4、DivX 等常用多媒体视频格式，音频方面则支持 MP3 与 WMA。此外，它配备了 AV 输入/输出端子，无论电视或录像机等传统播放器，都可通过 AV 端子直接在 MV-5566 上录制与播放；而其高达 20GB 的微硬盘容量和 USB 2.0 高速传输接口，则保证了文件存储的丰富程度和方便易用，并且能通过内置的 SD 卡接口扩展存储。此外，MV-5566 还支持 FM 收音机。



- 佳能 PowerShot S70
- 售价 4250 元
- 看点 时尚的高性能消费级数码相机

Canon

作为佳能最新款消费级数码相机的高端产品，PowerShot S70 具备 1/1.8 英寸 710 万有效像素 CCD 感光元件，支持最大 3072×2304 像素分辨率照片拍摄，具备 3.6/4 倍的光学 / 数码变焦功能。PowerShot S70 配备有一块 11 万像素 1.8 英寸 LCD 取景器，支持多种感光度模式（ISO50/100/200/400），采用锂离子电池供电，重 230 克。PowerShot S70 不同于佳能其他消费级数码相机的黑色纤细外形，也是其吸引时尚用户眼球的主要特点之一。



- 索尼 CyberShot DSC-M1
- 售价 4000 元
- 看点·动静结合,另类时尚



SONY

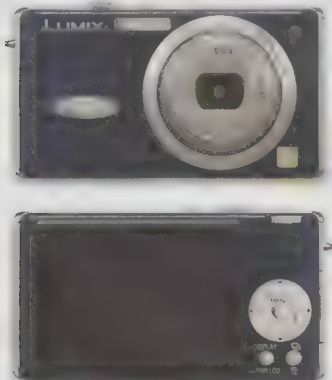
索尼 Cyber-

Shot DSC-M1 于 2005 年初正式在国内上市,“M”即是“Movie”一词的缩写,而 DSC-M1 本身也

正是在数码相机这个本体上大幅度加强了动态视频的拍摄性能。DSC-M1 具备 1/2.4 英寸 500 万有效像素 CCD 感光元件,采用卡尔·蔡司 3 倍光学变焦镜头,配备有 2.5 英寸 LCD 取景器。DSC-M1 最大的特点就在于其类似于索尼爱立信 S700 手机的外形,整个取景器可以进行 360 度旋转。此外,如同其命名中的“M”,DSC-M1 拥有散见于数码相机的动态视频拍摄能力,且镜头能够在视频拍摄时实现光学变焦

- 松下 Lumix DMC-FX8
- 售价 -
- 看点·身材纤细,性能不俗

松下 Lumix DMC-FX8 配备 540 万有效像素的 1/2.5 英寸 CCD 感光元件,最大支持 2560×1920 像素分辨率的照片拍摄。它采用了莱卡的 3 倍光学变焦镜头,并配备了一个 2.5 英寸 11 万像素 LCD 取景器。存储卡方面,DMC-FX8 自然采用松下大力推广的 SD 卡,而供电则采用了专用锂离子充电电池。值得一提的是,这款小巧的 DMC-FX8 94mm×51mm×24mm 即使在安装电池后重量也只有 155 克,堪称女孩的数码宝贝。



Panasonic

- 罗技精英键盘
- 售价 299 元
- 看点·人性化的快捷键设计

罗技精英键盘有着酷酷的黑色外观,采用了超薄设计,其适中的按键行程以及弧形键帽带给使用者舒适的手指触感。同时,精英键盘出色的防卡键设计非常适合各种游戏玩家。精英键盘最值得一提的就是那些功能繁多的快捷键,配合罗技 iTouch 软件,用户可以定义 20 个以上的快捷键,特别是极其实用的多媒体快捷键,让用户无需在键盘和鼠标间来回移动手臂,给用户带来更高的操作效率。■(文/MAYLAB·狗子)

Game PC 及外设

- TCL 海蓝 6681
- 售价 11998 元
- 看点·配置价格均合理



采用 P4 3.2GHz 处理器,1GB 双通道 DDR400 内存,Nvidia GeForce FX 5900 XT 显卡,19 英寸纯平 CRT 显示器,160GB SATA 硬盘,加上微软人体工学多媒体防水键盘和微软 IE4 光学鼠标,TCL 海蓝 6681 堪称为玩家发烧玩家准备的品牌电脑。

- Satek X52 飞行摇杆
- 售价 1180
- 看点·多项创新技术和出色的制造工艺



Satek X52 采用革命性的磁感而非接触式 XY 轴来测定和精确回中结构,加上恒定弹力设定,使其具有空前的操控顺滑感。它还具备以往任何 PC 游戏控制器所不具备的多功能显示器 MFD,可聚集众多创新技术于一身。此外,X52 近 40 个可自定义的功能按键、模拟杆,加上可分阶段调色的 LED 灯、可限制尼的油门等多项先进设计,堪称目前技术含量最多的 PC 游戏控制器。



模拟天下

■ PS2 模拟器 PCSX2 完全体验

首

先到官方主页: www.pcsx2.net 上下载模拟器, 下载的压缩包基本包含了模拟器所必须的插件。由于本次笔者使用的模拟器是最新的 0.8 版本, 有必要先为大家说明一下新版本的主要变化:

1. 改进了记忆卡和手柄的兼容性, 也就是说这两个功能可以正常使用了;
2. 加入了火线 (IEEE 1394) 播放协议;
3. 修正了声音插件同步固定周期
4. 改进了光驱插件的操作方式。

接下来我们进入模拟器的详细设置。第一次进入模拟器让笔者感觉变化最大的是, 作者终于更换了已经使用了很久的模拟器背景 (图 1), 整个模拟器变得清爽简洁了很多。

我们首先从 File 菜单说起, 在 File 菜单下有运行游戏 (Run CD)、运行 ELF 演示文件 (Open ELF File, 也就是些供测试的 Demo 程序)、即时存档 (States) 和退出 (EXIT) 等常规选项, 相信玩过 PS 模拟器 EPSXE 的玩家对这个菜单应该不陌生了。

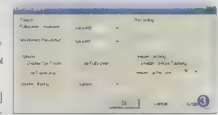
Run 菜单下则包含运行 ISO 文件 (Execute)、重启模拟器 (Reset)、参数设置 (Arguments, 用以调试模拟器, 但目前版本不建议修改) 和程序优先权 (Process Priority) 等设定选项。



接着进入模拟器的重点部分, 设置菜单 (Config), 大家在这里可通过设置 (Configure) 选项进入插件管理器界面 (图 2)。

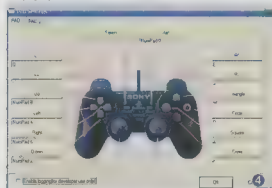
图像插件 Graphics 按 Configure 进入设置选项 (图 3), 这里有关全屏模式分辨率 (Fullscreen Resolution)、窗口模式分辨率 (Windowed Resolution)、显示游戏帧数 (Display Fps Count)、使用隔帧显示 (Use Frameskip, 可以提高运行帧率)

和激活材质缓冲 (Enable Texture Caching, 可选范围从 64-256) 等选项。因为目前模拟器尚未达到完美, 所以, 这些选项意义并不大。声音插件 Sound



此选项在目前版本中不可调整。控制器设置插件 First Controller & Second Controller

设置模拟器的手柄/键盘控制方式, 在这两个主、副端口中都各支持两个手柄, 可以支持四人同时游戏。(图 4) 光驱插件 Cdrom



大大加快游戏的读取速度 (图 5)。记忆卡设置 Memcards

这里的记忆卡跟记录 (States) 功能的不同在于如果采用多张光盘容量的游戏, 就必须使用这个记忆卡辅助换盘才能继续游戏 (图 6)。

补丁设置 Patches

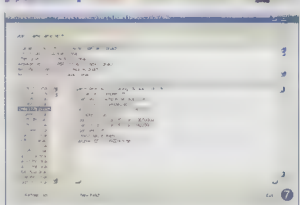
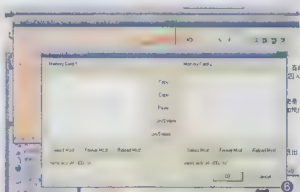
这里是针对某个游戏的特殊功能, 包括金手指和作弊码输入等等 (图 7)。

语言设置 Language

该模拟器支持简体中文 (S-Chinese), 但不知为什么目前无法正常显示, 让笔者很是郁闷了一阵, 希望模拟器的作者能尽快除掉这个 Bug。

剩下的两个选项 Debug 和 Misc, 是给模拟器开发人员或测试人员使用的, 在此略过。

好了, 在进行相应的模拟器设置之后 (其实目前基本都得采用默认), 咱们进入令人“激动”的游戏测试。笔者选择了三款游戏进行试玩, 具体情况如下



《机器人大战 阿尔法》: 2D 画面完美, 帧率也能忍受 (15 帧/秒), 不过有许多人物还是有贴图错误; (图 8, 9)

《侠盗赛车手 圣安德列斯》: 无法运行; 《最终幻想 X》: 画面有严重贴图错误, 速度相对于 0.7 版本已经有很大的改善, 但仍不能称之为流畅。(图 10, 11)

《跑车浪漫赛 V》(GT4) CG 部分堪称完美, 但无法进行游戏。(图 12, 13) 《鬼泣 II》: CG 部分也比较完美, 但游戏中有明显的贴图错误, 某些时候干脆不能进入游戏。(图 14, 15)

从本次测试来看, 该模拟器的需要改进的地方还非常多, 至少目前要想顺畅的玩游戏基本是不可能的事情。也许, 真的要等到 1.0 版发布的时候才能给我们带来惊喜吧。同时欢迎大家来 www.playgamer.com 论坛的模拟器版或使用本模拟器的心得进行交流讨论。■ (文/Choko)





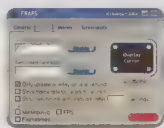
PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

■ 怎样的测试才专属于玩家...

帧速率软件

FRAPS v2.5.0

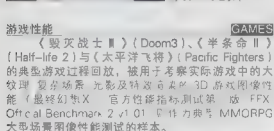
用于实时测算 3D 图像系统的帧速率, 给出测算开始和结束之间的最低、平均和最高帧率值, 也可以按 1 秒间隔记录瞬时帧速率, 用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化情况——不论是 3D 显卡、内存性能、磁盘性能及 CPU 处理能力也会对帧速率的变化情况产生影响。



性能指标软件

3DMark05 v1.0

GAME 测试主要考察 3D 图像系统在 3D 游戏中应用中的表现, CPU 测试使用最低电压及固定帧速率设定, 其中 GAME3 场景使用超线程技术的第二线程, 通过 D* Lite 算法, 无实际计算, 只运行轨迹, 考察 CPU 内存系统的数据处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力, 如各日标的移动、射击等反应的迟滞。



游戏性能

GAMES

《毁灭战士 II》(Doom3)、《半条命 II》(Half-life 2) 与《太平洋飞将》(Pacific Fighters) 的典型游戏过程回放, 被用于考察实际游戏中的大较复杂场景、光影及材质渲染、3D 游戏应用性能、最终得分。巨力包括指标测试, 如 FXFX Optical Syncing、2/1/01 平方力、MMORPG 大电场景图像性能测试的样本。

我们也会通过实际游戏过程, 结合 FRAPS 帧速率、CPU 温度、CPU 频率、CPU 电压等指标进行监测。



温度、供电与噪声

RivaTuner v2.0 RC 15.2

这个软件用于读取显卡的特性参数, 并可设置显示核心与显存的频率, 用于测试显卡超频能力, 此外它还可以连续记录显示核心的温度值, 用于监测显卡的温度控制能力。



Monitor v4.1.4.3

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的 CPU、FSU、主板及硬盘的实时温度值, 以及 CPU 核心电压、+3.3V、+12V、+5V 等关键电压值, 将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况, 来评估供电、CPU 超频的温度控制能力, 以及系统耗电与供电的状况。

我们也会通过 HW 系统信息、显示器、Hardcan12 温度与转速监测、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。

■ 怎样的 PC 才专属于玩家...

PLAY LAB 选择那些在性能上最具参考价值的产品, 从产品结构及性能表现、为性能提升、关于 PC 娱乐软件产品的基准测试体系——这意味着您可以凭借一个稳定、其通过参考指标、来评估和评价游戏竞争上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

机箱系统

曜越无限 Thermaltake

Shark VA7000SW 鲨鱼合金压铸机箱
风筒配备 TT-1225 静音风扇 * 前置 * 后置
功能特性: 可拆卸面板、侧开舱门窗

Purepower TWV480 功率显示电源

功率指标: 额定 480W / 峰值 550W
输出指标: +5V/40A, +3.3V/30A, +12V/18A
功能特性: 功能显示、温控 / 手动风扇调速器

BigWater 12cm 内置水冷 CPU 散热器

接口规格: 1.0/ATX75, Socket478、K7、K8

Hardcan12 温度、转速侦测器

探头规格: 温度探头 * 4, 转速探头 * 4

活鑫 Shuttle XPC

功能特性: ICE 整体散热系统
SilentX 超静音电源

内存系统

CPU: 英特尔 Intel Pentium 4

Extreme Edition 3.4GHz
0.13 微米制程 Galatin 核心
512KB 二级缓存 / 2MB 三级缓存

主板: 华硕 ASUS P5AD2-E Premium

Intel 925XE/ICH8R
FSB1066 / FSB800
PC-E DDR2 / GA-75

主板: 华硕 ASUS P4C800-E Deluxe

Intel 675P/ICH5R
FSB800
AGP / DDR / Socket478

内存: Micron DDR2-533x2

时序 4-4-4-10
硬盘: Maxtor MaxLine III
SATA 250GBx2 RAID0 16MB 缓存

3D 图像系统

华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum

产品型号: EAX800XT/256MB/A (EAX80)
体系架构: ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率: 核心 520MHz
显存: 1.12GHz(560MHz DDR3)

显存规格: 256bit/256MB/1.6ns

华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe

体系架构: Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率: 核心 425MHz
显存: 1.1GHz(560MHz DDR3)

显存规格: 256bit/256MB/2ns

Windows XP SP1 英文版

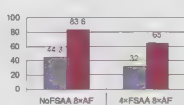
DirectX 9.0c

Intel INF 6.2.1.1001

Intel IAA 4.6.0.6758

催化剂 4.11 版

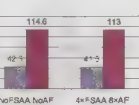
Doom3 Demo1 场景



Doom 3 场景最高帧率 1024x768

■ 320560 最低帧率 ■ 320560 平均帧率

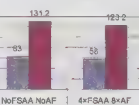
HL2 Hard_c17_12 场景



HL2 场景最高帧率 1024x768

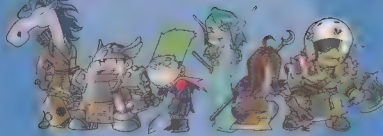
■ 320560 最低帧率 ■ 320560 平均帧率

HL2 Hard_came_09 场景



HL2 场景最高帧率 1024x768

■ 320560 最低帧率 ■ 320560 平均帧率



编读对对碰



新疆石河子 李昆伦

我！这个月甚至以后几个月的主题也许只有一个，那就是WoW了。自从4月26日WoW公测以来，我的无数同学和网友都沉醉于WoW里了。WoW不仅仅是一款游戏，它已经对网进行新的定义，不管是任务还是副本等系统都有新花样，暴雪的实力果然非同一般。我是29号才注册的，因为不知道提前公测所以1区的号没抢到，我现在怎么和“家”人们在一起啊？我建议在3区也建一个家游公会，因为像我这样的“家”人应该有很多吧。本人隆重介绍自己WoW中的人物：

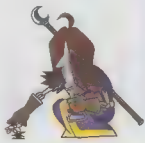
姓名：阿尔法魔兽，种族：亡灵，职业：术士，在3区燃烧之刃服务器。

最近有人说WoW一年后才收费，还有传说收费后点卡100元80小时，不知是真是假？还有人说WoW是个WoW任务攻略？

由于WoW四大分区及繁多的服务器，家游小编们实在是分身乏术，因此目前只能在2区的麦维斯（联盟阵营）及梅尔加尼（部落阵营）修炼。不过，在魔兽世界中，PLAYCLUB的魔兽世界论坛专区，也已经就附近各个区各服的家游公会。大家如果想体验不同的阵营或职业角色，不妨在这些有家游公会的服务器中去试试。WoW的任务攻略，此刻已经不是秘密了吧，无论如何最初的疯狂已经渐趋理智，通宵游戏可别太多哦。

网游的全任务攻略，似乎是个不可能完成的任务啊~不过WoW线上已经推出了N个资料库查数据库，大家在游戏的同时可随时查询，这些数据库也在随着玩家们对游戏的深入而不断完善。家游杂志上会保持一个《魔兽世界99条军规》。【游骑】

WoW的确是近来越来越多的好朋友，而且还有很多学生朋友，总还是……正如石子最近常挂的嘴边的话：“游戏让人快乐……”也请各同学适当游戏，学习为重。目前家游主力公会所在服务器和公会官员ID如下：
二区北京服务器【麦维斯】
公会名称：PLAYGAMER 联盟（主阵营）
法师：月月【克莉奥薇特拉】
牧师：DAN【赫拉】
术士：舒晴【苏菲】
猎人：艾丁【多拉】
圣骑士：东东【吉尔菲艾斯娜】
盗贼：狗子【雪纳瑞】
【月月】



山西太原 史若鹏

最近小弟做了两件自以为惊天动地的大事，想与众分享。一，小弟早就想做一些比较“另类”的事来支持我们的《家游》，所以小弟决定寄回每期的调查问卷，但这还不够。在苦思冥想后，我上《家游》的网站，把历期所有杂志的封面图片全复制下来，做成了手机图片，用数据线上传到了手机。从94年的6月号到05年的4月号，我每天都能看到《家游》了！不知小弟这样做可否让众编有些许的感动呢？有像我这样支持你们的读者，你们还有什么理由不把《家游》做得更好呢？

二，小弟近日买了个游戏手柄。小弟从前一直认为，电脑就是电脑，是高科技的东西，怎么可能与简单的游戏机一样呢？（我指的是《超级马力》、《魂斗罗》一类，喜欢游戏机的朋友不要打我！）没想到，使用过手柄的我才发现，我们所谓的快乐竟然就是如此的简单。在电脑上，电子鼠标熟练地玩红白机的游戏，仿佛又回到了童年，那种极大的快乐是那些人的电脑游戏所没有的。其实，我们要求的快乐真的很简单，只是我们已经好久忘记去寻找它了！不信，把你家的生满灰尘的旧红白机翻出来，打一打《魂斗罗》、《松鼠大作战》、《火箭车》甚至《俄罗斯方块》，你就会获得久违的快乐了！

这个六月，又到了家游的创刊周年号，已经130期的家游封面LOGO啊~在大篷车【车游网】。翻动，真让人有些感慨。还记得那么令人容易满足，这多少说明我们还保有纯真。依然鲜活的游戏梦想，天马行空的游戏友人，以及逝去的青春时光……生命中的部分，不知不觉已经永远凝固在家游杂志中了。为了拥有更美好的回忆，努力吧！

游戏机是电脑功能的“专业化”实现，不管是其本身，还是其背后庞大的游戏制作产业，都是相当不简单哦。时下大多数游戏都还处在缺乏游戏性（这简单的三个字其实涵义深远，业界一位名家曾对游骑说，“游戏性”从根本上说是“数学+哲学”……此话留待后叙）的声光陷阱中，如果游戏制作人也像如怀旧的玩家一样从探索游戏乐趣的真谛，那就是游戏产业的幸事了。【好游戏依然玩不够的游骑上】

先恭喜买了手柄！用手柄怀旧的确是不错的选择，至少跟东东有一样的爱好，呵呵。不过未来你将发现手柄更多、更强大的功能。目前各种平台的游戏作品都会互相移植，于是装备一支手柄的价值开始突显，至少为了玩《波斯王子》我还曾经专门去买了个USB转接器，把自家的PS2游戏手柄用在了电脑上。【月月】

在电脑上用手柄模拟器的经典游戏，一直是我与月月最喜欢的娱乐方式之一！看来，人们都喜欢怀旧的，那就和这位朋友一同珍藏属于自己的游戏感动吧。【狗子】



甘肃金昌 陈伯阳

我想说的太多了。在这网游盛行的时代,许多人还惦记着单机,这为什么呢?我想就是因为许多单机游戏中人物太简单太单纯了,他们的命运很大程度上在开发商手中,玩家只是像检测一样又过了一遍游戏。可是当我去网吧或在家上网看网游时,很惊讶,许多人在游戏中起着阿猫阿狗甚至更粗俗的网名,一个屏幕中满是人群和人物头上的名字。几位网迷甚至在哪:组个千人团队打BOSS。天啊,电脑屏幕才多大……网游也许提升了团队合作精神,但看过屏幕左下的字吗,玩家素质并不都高,这个世界很容易被污染啊~说说这期《家游》,我觉得不是什么文章都能上这本千万玩家们都喜欢的书。比如“新玩家”中《消失的感动》一文胡扯什么啊。你们一再声明作者意思不代表你们,可它至少应代表大多数玩家吧。什么叫不适合拍电视剧,什么叫压抑,什么叫忍着性子,我让他看了?我没玩过《仙剑》,先看了电视剧,很感动。要挑剔很多,但大体不错。为什么全国又掀起仙剑热,这值得反思。什么叫二流演员,那一派又是什么?我觉得选用这种批评性文章要慎重。

书中29页栏头为《明星志愿III》,为什么下面文章却是《神鬼寓言:最终之章》呢?这是什么性质的错误?的确一个月的时间制作一本类似于书本的杂志,短了一些,但这样的错误会使每个热爱《家游》的读者伤心的。希望你们今后一定要认真,为读者打造一本精心制作且错误率极低的杂志。



K文里总是有一些锐利的观点,甚至也有过K文对K文的争论(譬如说起“外挂”的那几期)。其实,我挺愿意看到这种观点的交锋,因为K文就是这样一个自由的空间,畅所欲言(不过总的来说,还是批评牢骚话比较多,歌功颂德比较少……),对于游戏或者电视剧这样的文化产品,本身就是每个人都有自己的看法,所以遇到看不过去的观点,也不妨跳出来辩论一番!如果每一篇文章都是论点无比正确,论据无比充足,论证无比严密,然后大家频频点头称是,那不很是无聊乎?【东东】

单机游戏在于体验、扮演、自娱自乐;网络似乎更多需要的是交流。单机的世界并没有什么特别,只要你自己喜欢,而网络的世界则是每个人近乎真实的存在,所有的言行都体现着你真实的个人素质。网游的世界是所有的玩家共同建立,集体维护的,并不是某些人用来发泄的场所,相信未来的网博会通过官方或自发的建立更完善的道德规范标准,而现在先让我们从自身做起吧。

关于《明星志愿III》和《神鬼寓言:最终之章》,纯属失误,坚决要改。【月月】



湖北武汉 周全

看到“古墓丽影”系列又出新作了,差点没兴奋过头。《古墓》是我的启蒙游戏,我对它的喜爱程度,超过任何一款游戏。希望小编们能多介绍拉拉小姐的最新动态,哪怕多登一张图(新造型太帅了),在此先谢谢你们了。

我已坚持购买了一年的《家游》,给我的印象就是太好了。建议能多登出一些游戏美文(我说不清,就是那种写游戏中的感情的文章)。

祝《家游》越办越好,众小编集体变帅(美),虽然已经很帅(美),因为没有最好,只有更好。

“古墓”小组的FANS啊,这期“图鉴”有她不为人们的一面——别打我啦!\$%...【喜好常常被认为是走极端的游骑士】



劳拉小姐最新在E3的动态本期还会出现,希望各位

“古墓”Fans能够喜欢。本人曾经也是一位铁杆的“古墓”支持者,不过被近几大作大伤感情,所以已经变得理智了许多。如果文章中缺少吹捧的味道,还请各位Fans不要见怪。【月月】



福建武平 钟文俊

成为《家游》的会员已有一段时间了,我一直都很努力地帮《家游》宣传,现在我们将有近90%的boys和30%的girls知道《家游》,但身为《家》的一份子,我却无法感到《家》的温暖,除了享受那少了儿元跟没少儿元一样的会员折扣,就没有别的会员权利了,郁闷!每当有人问会员有何“好处”时,我总是尴尬地回答不出来……《家》有组织会员活动,但那些活动基本针对北京的会员,我们这些其它省市、尤其是偏远地区的会员,几乎没有参加可能;而那些有关问卷活动,想要从那薄如蝉翼的信件中被抽出,实在是难,还不如去买彩票。

据说《家》的网站要改革,我强烈建议将“酷玩街”也搬上网站,开通网上订购和会员账户等功能,要不然对我们这些偏远地区的会员来说就太不公平了。我们拿到《家》就晚,汇款去《家》又要好久,根本无法参加那些有时限的活动……

《大堡II》玩不了,因为下半年我就高三了,而且现在网费涨了,米也涨了,菜也涨了,馒头也涨了……小子姐姐,记得要在《家》的公会给我留个座啊,一年后我会回来,重新练个帅气的魔法师!

读者俱乐部在今后一定会尽可能利用网络平台和一切条件,为大家争取更多的参与机会和回报的。另外放心,任何时候“家”的公会都欢迎你,只是我还没有请出,曾经的魔法师是谁?。另外,考试的时候记得喊出我们的口号:“家游,家游!”【石石】



读者调查问卷升级改版通知

从本期起,《家游》读者调查问卷将以新的面貌出现。清晰完整地填写调查问卷的读者将有机会获得“YOMI酷玩街”的精选礼品,抽奖名额为30名(今后游戏风云榜不再单独设立抽奖)。您可以在以下三种礼品中选择一种并在调查问卷上注明:

- A. 火影鸿人笔盒
- B. 火影银托手办组合
- C. 火影真皮笔记本



吉林辽源 郭宇光

我在4月号中说了几句话,其中包括建议删除图鉴栏目,结果在5月号杂志中被人说“一点艺术品位也没有”。本来,这份调查问卷我不想寄出,因为我觉得被人当众批评很没面子,很伤自尊。我的同学有很多看了这两期杂志,他们都讥笑我,我很伤心。一度想把这来问卷扔掉,它身上的褶皱就是证明。但我真的很想让各位编辑为我做主,还我清白,证明我不是“一点艺术品位也没有”。我翻遍了最近10期的《家游》,找“读者认为最不舒服的版页”中的内容,如果“图鉴”从未露头的话,我无话可说,但我发现有3期杂志中图鉴被列为“读者认为最不舒服的版页”,它们分别是2004年9月号与11月号,2005年1月号,这可是大家的选票(当然,我没有针对游骑哥哥的意思,请不要生气)。《家游》有那么多读者,其中又有那么多人与我意见一致,那位发言骂我的朋友,难道敢说这些家友们都没有艺术品位吗?我认为,编辑有责任把读者发言中不适的言辞修改一下,这样才不会伤害一些人的心,你们说对吗?

请求编辑们对此事严肃处理(指态度)。因为我真的觉得很委屈!希望这份劫后余生的问卷能够有幸达到每一位关心读者、热心解决读者问题的编辑手中。

看到郭宇光的再次来信,游骑重新翻看了三期被评为“阅读最不舒服”的“图鉴”栏目,发现被评差的2004年7月号、9月号 and 11月号“图鉴”中,《飘渺风云》、《虚幻世界》和《命运战》的海报,的确不能说是赏心悦目,Hmm...或者说有些令人作呕也很准确。玩家们对待游戏及其相关事物持不同的审美角度,充分展现了游戏世界中张扬的个性,而这其中郭宇光读者珍惜并努力捍卫自己观点的精神令游骑特别钦佩。对于读者来信的刊登,今后我们也会特别注意进行必要的修改和保留。【对“鹤鸭”式的小马一直鄙视又钦佩的游骑上】



所谓“品位”和身高体重三国什么的不一样,没有实打实的指标,本身是比较较的一个东西。而刊登不同观点倾向的读者来信,是为了讨论问题,不是给谁写学期评语,请郭宇光朋友不必在意(如果你确实感觉到了某种伤害,请接受我诚恳的道歉!);在我个人看来,你在那么多多种游戏报刊中选择了《家游》,已经充分体现了你的品位,你说对吗?【小马】



辽宁朝阳 孙浩

很不幸,我的回函被人踩到了,各位编辑姐姐就看着吧。《家》在我们学校是很受欢迎的,运动会上全校人都在喊:“家游,家游!”呵呵~~~东东哥好像已经连着两个月被人称为“伯伯”了,我真的很高兴,怎么能如此老人家呢?大家要亲切地称呼“东哥”嘛~~~(强烈建议40岁以上的家友如此称呼)

说点正事吧。WoW的内测很遗憾没参加,但公测赶上了。从大话西游的图片我估计游骑是战士,小马是猎人吧。听说小编都是“咱部落”的人,那石字怎么是暗夜德鲁伊?还有,在下因为种种原因,去《家游》网站的机会不多,你们难道不能将《家》在WoW中的服名报出来吗?气愤ing~~~



看了《谎言攻略》,我真的很担心如何选择正规的游戏人才培训场所?在游戏业就业真的很难吗?

我坦白,其实我是卧底~~~~@.@ 不过据我所知,众编们没有一个是公测的时候继续修炼部落。哼哼,可以肯定的是,他们是不敢与庞大的“法姆雷”公会对抗滴【石子】

无论正规院校教育还是社会力量培训,游戏人才的培养都需要在产业壮大和成熟的基础上,经过一段时间的探索和尝试才能见到显著成效。在短期内,还是建议有志于投身游戏行业的同学根据自己的特长和喜好,选择高校中与计算机、文学、艺术等相关的专业;学习其它专业也没关系,只要你能真正体会“学习”的方法和意义。

进入游戏业和其它行业一样,多少会有一点门槛,但归根结底要看个人的努力。当然,有时候我们也要承认命运这回事……【石子】



黑龙江哈尔滨 江家奇

对于家游竞拍,我有一点一直没明白,外地的中奖者如何确定身份呢?请明示。

就目前的游戏和网络技术发展来看,网游是趋势。但毕竟不是所有人都愿意玩,而且《家游》作为月刊,刊登太多网上可能都有的攻略资料有些不合时宜。我想《家游》干脆放弃所有游戏攻略,全力打造一本游戏文化杂志。也许可以先出个小册子试水一下。

《家游》中的手机游戏多为Nokia,别的品牌型号的手机能用吗?希望可以说明一下,那么多的手机品牌不要老抱着它吗。



打个电话,不就知道了?! @!\$%...咳,确切的说,我们获得系统产生的中标手机号码之后,会先短信联系,然后电话通话,最后通过电话交费单据、身份证、货品中标价格汇款单、收货地址及收款人等确认惟一竞拍中标人。【一向不爱打电话的游骑上】

攻略栏目还是必不可少的,毕竟玩游戏的同时还是拿一本攻略在手上还是比较方便的选择。游戏文化一直也是我们所注重的内容,杂志内插别册“新玩家”便是以文化和周边为主的,我希望能让更多的读者在我们的杂志中找到他们需要和喜爱的内容。【月月】



为什么我们介绍的手机游戏多为Nokia的呢?这是因为目前中国移动“百宝箱”业务中的绝大多数游戏都是基于Nokia手机平台制作,这也缘于Nokia手机出色的兼容性和市场占有率。当然,我们也会在今后的栏目中更多的关注其他手机平台的游戏。【豹子】



江西南昌 darktoyyw

总感觉“新作速递”里没有什么有意义的信息。特别是每篇开头的文化背景介绍我最不喜欢看。这个栏目需要进一步精简，只介绍一下游戏画面、玩法、特色、操作性等等，要与截图配合。

攻略里的“本月网游”还是第一次见，有创意！不过可以不限于游戏，只要是网上好玩的东西就行了，像Flash、小游戏、好玩的网站、玩家的作品什么的。

A来到了B地，在这里，C请他去D地找到道具E，于是A向D城出发了，路上遇见朋友F/G/I，击败怪物H/I/J，获得了装备K/L/M和宝物N……瞧，没有文化背景的游戏，也许就会像数学方程式一样无聊。游戏最大的魅力是能让我们体验不同的人生：一个伟大的古罗马执政官，一个英勇的二战飞行员，再或者是一个神奇的杰迪武士……诸如此类，那么，对于一款游戏的介绍，又怎能不谈到文化的背景呢？其实，了解每一款游戏的文化，会让玩家的视线更宽广，如果游戏只是锻炼视觉或者动作神经的娱乐方式，我想，那么它的价值恐怕就难以被称为“第九艺术”了。“网游”是我们的一个新尝试，谢谢各位读者的意见，我们会在下次不再盲目抄袭，给大家提供更有价值的东西！【东冬】



“文化背景”作为游戏内涵的体现，相信是很多玩家希望了解的内容，而对于精简其他方面文字内容，配合更具实际意义的图片，值得考虑。【月月】



湖北荆州 野人

一点也不谦虚地说，我是一名资深的游戏制作人兼代理……说得我自己也有点不好意思了。我曾制作了几套影响深远的游戏，当然是收费性质的啦！而且收入了三四十RMB呢！更值得一提的是，这几套“网游”是纸上操作的游戏！（一股自豪感油然而生，呵呵）最辉煌的时刻是28人同时在线，而且开了3个分区，很恐怖吧！（当时我们那个组也不过34人不止，这个……那个……都是初三四的事了。如今虽然还是思谋酒地网游一回，可是学习要紧，而且我还是班上的领导同志，不行不行……

对了，各位“读者”们对本生的“纸上网游”有何建设性意见（每次看了《家》后都有“东山再起”的冲动啊），马哥、狗哥，那见发发嘛，指导指导吧！



全班31人有28人在线？看来除了班长副班长团支书副团支书等委员以及……（坐在……）因此已提前发现老生的模样进来了的同学外，大家都在线啊！想想……这些网游究竟是什么呀，所以，在有建设性意见之前，应该先玩玩你的网游，赶快把它们给我们寄来吧，让我等也先来内测一番～【东冬】



纸上RPG的复古回潮啊……未来一位出色的游戏策划因此诞生也未可知。不过有一点不明白的是，你们教室里有蜘蛛网还是铁丝网？～【小马】

本月情流感

◆ 1月10日，我买了一台无线鼠标，用起来很方便，但是房间太乱，有时我会记不得它放哪了。于是我就找了根绳子把它拴在电脑上。高科技的东西往往如此，它们在解决一些麻烦的同时，给你带来更多新的麻烦。【东冬】

◆ 5月10日，我买了一台无线鼠标，用起来很方便，但是房间太乱，有时我会记不得它放哪了。于是我就找了根绳子把它拴在电脑上。高科技的东西往往如此，它们在解决一些麻烦的同时，给你带来更多新的麻烦。【东冬】

◆ 找一个爱玩《魔兽世界》的女朋友的好处是：无论什么时候都有人和你组队。找一个爱玩《魔兽世界》的女朋友的好处是：每次都能得到服务器维护的时候，你才有机会和她约会。【东冬】

◆ 3：以一套属于自己的房子为基础的，可以和身边人共同分担压力的小型人类集合体。目前基础是奠定了，但建造集合体还需一定时日，尽管等待是漫长的，好在希望就在不久的将来。眼下最大心愿就是：飞涨的房价，请继续飞涨吧！【月月】



内测激活码发放

另有惊喜珍藏奖品悄悄会员

万众瞩目的《无尽的任务II 东方版》即将在2005年6月展开内测。本刊特举办《EQ2 东方版》内测激活码发放活动，向《家游》读者提供30个珍贵的内测激活码，只要填写第6期读者调查问卷，就有机会成为率先体验超级大作《无尽的任务II 东方版》的幸运玩家！

参加办法：

1. 将以下问题的答案填写在第6期杂志的读者调查问卷背面，并确保用于接受内测激活码的Email准确无误。

全部问题回答正确的读者将随机抽取30个名额，获得《无尽的任务II 东方版》内测激活码一个。请妥善保管激活码，游戏官方网站会开通激活码开启游戏账号的快速通道。

2. 全部问题回答正确的“家游网”会员（含本期入会会员）将另有机会获得：1套卡和20个EQ2限量版T恤的丰厚奖品！

截止日期：6月6日（以邮戳为准）

1. EQ1 东方版是由哪家公司研发的？
A 游戏橘子 B SOE C SOGA D 暴雪

2. 《EQ2 东方版》是由国内哪一家游戏代理公司代理的？
A 碧晨 B 盛大 C 游戏橘子 D 网龙

3. 《EQ2 东方版》的……

4. 以下……

B 去……

D……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……



新绝代双骄

公测“三重大礼” 《家游》独家发放中

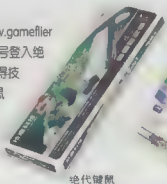
幸运登上好运来
三重好礼大派发

带好家当上绝代
人气绝代我独霸

目前,《新绝代双骄 Online》已由国内著名公司智冠电子推出,并于2005年5月19日公开测试。为了迎接《新绝代双骄 online》的开放测试,回馈众多喜爱“新绝代双骄”系列的读者,本刊特联合智冠电子举办此次《新绝代双骄 Online》公测“三重大礼”特约活动,将向玩家提供一批现成的公测帐号“幸运签”,只要你刮开第6期《家游》杂志随刊赠送的“幸运签”,就有机会中个中上上幸运签,刮到“三重大礼”哦!

★一重大礼: 登陆游戏新干线官方网站 www.gameflier.com.cn, 注册 GF 一卡通, 使用“幸运签”上提供的激活号登入绝代游戏, 你就会在包裹里发现你刮到的东东及赠送绝代游戏点数 88 点, 将在游戏充值后自动为你充值。上上签的几率可是有 50% 的!

★二重大礼: 登陆游戏新干线官方网站 www.gameflier.com.cn, 注册 GF 一卡通, 使用“幸运签”上的激活号登入绝代游戏, 人物角色级别达到 20 级, 就将有机会获得《新绝代双骄 Online》专属主题键盘和鼠标。这可是畅游绝代世界的最佳伴侣, 随机抽选 20 名获奖名单(系统后台参考玩家数据, 从中抽取获奖名单)。活动时间为 6 月 19 日截止。



绝代键鼠

★三重大礼: 登陆游戏新干线官方网站 www.gameflier.com.cn, 注册 GF 一卡通, 使用“幸运签”上的激活号登入绝代游戏, 人物角色级别达到 30 级, 就有机会成为 10 名“绝代幸运儿”之一, 在 7 月 2 日与萧亚轩面对面零距离接触(系统后台参考玩家数据, 从中抽取获奖名单), 记得努力练级哦!。活动时间 6 月 26 日截止。

“二重大礼”的获奖名单将在活动时间截止日期后的 2 天内公布在《家游》网站和游戏新干线网站上:

“三重大礼”的获奖名单将在活动时间截止日期后的 2 天内公布在《家游》网站和游戏新干线网站上:
如幸运玩家无法出席 7 月 2 日萧亚轩面对面活动, 将获得萧亚轩亲笔签名海报。

如果你在杂志中没有发现“幸运签”, 没有关系, 我们另外准备了一大批和“幸运签”同等功效的激活码。只要读者来来信函, 即可获得激活码, 同样可以参与本次“三重大礼”活动:
▲发电子邮件至: play@playgamer.com
标题注明参加《新绝代双骄 Online》“三重大礼”活动
▲回函至: 北京海淀区恩济街 18 号院 1 号楼 1104 室(100036)
信封注明《新绝代双骄 Online》“三重大礼”活动组织



【邮购指南】

读者可以通过当地邮局订购杂志, 邮购时请在汇款单附言写明所需邮报的刊期和数量, 平邮免邮费, 如需挂号请加寄 3 元/本的挂号费, 由于邮递过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况, 给读者造成不便, 因此推荐使用非邮购的方式。

汇款地址: 北京市海淀区恩济街 18 号院 1 楼 1104 室
收款单位: 《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码: 100036
咨询电话: 010-88115558
电子邮箱: publisher@playgamer.com

征稿启事

每一位读者都有可能成为《家游》的作者! 你可以在杂志各个栏目发表文章的内容和格局中获得参考。

- 新作速递: 国内外电脑游戏新作情报和好评。
- 游戏攻略: 流行电脑游戏攻略和要点心得。
- 游戏竞技场: 你所了解和经历的竞赛赛事, 以 CS 和魔兽为代表的流行游戏竞技, 技巧解析等。
- 游戏科技: 谈游戏与电脑、玩游戏相关产品和技术, 还有电脑游戏等好玩的东西。
- 游戏攻略: 游戏攻略, 这是那些梦想尚未结束的人的天堂, 游戏攻略是游戏爱好者的乐园, 其它文字则数量之不及。
- K 文: “K 文”指文章的字数在“1K”左右, 不长不短的千字文符合网络快节奏的阅读节奏, 你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述, 来点幽默, 观点明确一点, 风格酷酷!

■玩家角

- 历史: 经典游戏纵向回顾, 这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。
- 文化: 游戏文化横向漫谈, 这样的发挥空间完全是属于你的。
- 图说: 游戏海报、画面设定、包装等等等等, 关于游戏的图

公告栏

片记录

二编按: 关于电脑和游戏的制作或编辑的幽默笑话及趣闻。
□编者: 游戏连载产品 (如玩魔兽)、衍生产品 (如改编自游戏的影视作品、COSPLAY) 及失手产品 (与游戏相关的影音、台历等) 的推介、收藏, 你的信息够灵, 眼界够宽的话, 就献给大家看。
□编者: 游戏玩家的生活习惯、消费风尚等, 展现你精彩的生活。
■大话西游: 只要你来信, 问卷调查, 在论坛灌水, 都可能登上杂志!

投稿邮箱: 北京市海淀区恩济街 18 号院 1 楼 1104 室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码: 100036
电子邮箱: publisher@playgamer.com

注意: 来稿请在来稿中注明所投栏目名称, 推荐使用电子邮件投稿, 正文文本请采用 TXT 格式, 附真图用 90% 图像质量的 jpg 或 bmp 等格式, 请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊, 若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

【2005 年第 4 期读者调查问卷统计结果】

读者对本期杂志的总体印象:

非常好 30.2%
还不错 49.3%
一般 10.3%

不太好 0.0%
糟透了 0.0%
本期读者最喜爱的文章:
特别企划: 陆羽, 又见陆羽。
本期读者阅读最不舒服的版块:
文图混: 漫材是陆羽搞定的

【2005 年第 4 期问卷调查幸运读者名单】

湖北衡水	张杰国	上海	黄 震
山西太原	魏伟林	江苏南京	尤 文
山东烟台	林 海	河南三门峡	陈 杰
安徽六安	陈斌斌	重庆	于 强
陕西西安	李雪宁	天津	李青华
浙江杭州	施 斌	吉林吉林市	王 旭
北京	赵 杰	陕西西安	任佐伟
甘肃天水	胡 鑫	广西柳州	黄俊成
吉林长春	谢天华	天津	王一晨
浙江东阳	徐 斌	陕西安康	崔 鹏
湖北随州	蔡林柯	浙江金华	高磊品
江苏扬州	陈 浩	湖南永州	高磊品
辽宁丹东	王德坤	广东惠州	陈海林
湖南长沙	李德龙	江苏盐城	高博峰
山西晋中	张 鹏	山东日照	距 山

(以上读者将获得精美游戏周边纪念品一份)

■本刊自创刊以来, 深受广大读者喜爱, 同时, 也收到部分投稿。在此可以自向《家游》杂志、业界环境、玩家杂志等渠道一切发表的意见、感想或是随便什么, 所刊文字仅代表读者个人观点, 与《家用电脑与游戏》杂志无关。

派

时值《家游》创刊 11 周年纪念,“家游派”会员俱乐部的入会时间又来啦!申请入会的读者请在本期问卷回馈“家游 FANS 资料夹”内“加入家游派读者俱乐部”一栏打个“√”,然后将问卷寄到编辑部就可以喽。为使会员和准备入会的读者更加清楚会员的权利与义务,特地简单归纳几点,并将常期列于会员天地栏目内。好啦,自从有了“酷玩击”后,找草地走“后门”的读者越来越多了,嘻嘻,不过草地一本正经的言谈下还掖藏着的一颗激动不已的心呐!大家这么积极的参与,是对我们工作的极大肯定!只有加倍努力才不辜负大家的期望啦!那么,会员活动精彩纷呈,同样不容错过哟,赶快来吧!)



家游派小工·绿草地

众所周知,第三届“CHUANVO”大展将于 7 月 21 - 23 日在上海展开。“家游派”组织的活动好戏,自然还是由该展览门票开始喽!这次展会时间与往届不同的是举办在暑假期间了,或许更多朋友有机会亲临现场感受大展的精彩瞬间呢。出于这点考虑,除每年向办展当地会员派送门票,另抽出 10 张门票,赠送给有机会亲临现场的非上海地区会员。有意索取门票的会员,请在本期问卷留言的第一行,清楚标注出来,同时要留下你的会员号,我们将随机抽取 10 名幸运会员。门票珍贵,请大家谨慎出手~~~。至于上海当地的门票派送、大展现场活动细节及非上海地区会员互动活动,将在 7 期杂志中详细公布。提前预祝各位会员满载而归!

成瑞

性别:女
年龄:13
地址:陕西省西安市西安车辆厂中学初一班
邮编:710086
留言:家游 fans, 地地道道的“仙逸迷”

李然

会员号:01432
性别:男
年龄:14
地址:山东曲阜新华书店家属院 4 单元 3 楼
邮编:273100
QQ:451260139
Email:15473888@163.com
留言:喜欢《梦幻西游》,希望结识兴趣相投的你

李世鹏

会员号 02246
性别:男
年龄:17
地址:吉林省四平市实验中学高一十班
邮编:136000
QQ:17871703
留言:天骄 II 的玩家 东北六区。希望与大家一起组队升级

齐兆存

会员号 02246
性别:男
年龄:14
地址:河南许昌市实验中学初二 6 班
邮编:461000
留言:来自北方的射手,交友一起进入我心中的圣地艾泽拉斯

岳嵩

性别:男
地址:四川广元市南河电业局
邮编:628000
QQ:189597661
Email:thie999@QQ.com
留言:家游铁杆读者

唐中宝

性别:男
年龄:220
地址:陕西汉中高中台高三 1 班
邮编:723131
QQ:76639229
留言:我的 CS 格言——精神可贵 馒头价更高,若当作者,C4 尚尔健

会务导航

1. 目前,还有第 5 期篮球赛竞猜的获奖会员未告知我们手机号,请大家速来认领。因条件限制不能享受手机游戏的会员稍安勿躁,我们将与米格公司协商,改送其它等值奖品。
2. 交友天地空间有限,请再来信中请交友的读者,除规定个人资料外,将留言限定在 20 字内。
3. 一直想告诉大家,全体编辑以及草地都很喜欢看大家寄来的画。像眼前不少读者要面临高考,紧张的学习外,被窝里打手电也要写画画的余嗜海阔同学校,想来编辑部当未来董事长的冯晓君同学啦,寄来花种的耿夏楠 MM 啦(好 MM,种子我确实埋在办公室的花盆里了,可草地太干了没长出花来>.<),你们真诚的支持我们都记在了心里。但大家信中期待的回信、等待解答的问题,确实没能一一回复。这也正是我们下一步应该改进的地方。希望大家给我们更多的宽容,给我们做得更好的时间(泣不成声 ing……)



●入会办法

1. 直接入会:《家游》不定期提供入会机会,填写读者调查表或参加编辑部组织的现场活动等。
2. 购物入会:只要在“酷玩街”购物,购物金额不限,均赠送会员身份。
3. 会员身份确认:《家游》开放的所有入会机会,均以你获得的“家游派”会员卡为最终身份确认。获得会员卡的方式根据不同入会形式各有具体办法,详见活动说明。

■会员权利

1. 有更多机会受邀参加由“家游派”俱乐部举办的各类精彩活动。
2. 会员天地栏目不定期推出全国会员互动活动,除了特别惊喜,更有机会在杂志中展现个人才艺。
3. 均可以最惠的会员价格购买“酷玩街”任意产品。
4. 不定期收到《家游 BT 版》,收集小编趣闻逸事、游戏业界内幕花絮和会员交流信息等多种内容。



黄金时代

【完美升级包同步推出】

傳奇世界

www.woool.net



[illegible]

THE SIGN

六月惊喜

加入盛大vip
做网游人上人

[illegible]

1470

更新换代

中国信託銀行

更驚喜

vip建設有獎
你的特權
你做主

更貼心

彩虹客服
一步到位

更关怀

最新圖書
送禮送書

更优惠



挑战

CHALLENGE

www.dkonline.com.cn

挑战无双快感
突破极限境界

极限动作网络游戏

六月内测

<http://www.dkonline.com.cn>

STAR



大连万达网络文化有限公司

金山网络

新! 玩家

PLAYGAMER



E3 2005，至少告诉你

统治世界的六个步骤

E3 2005，手机游戏大显

E3 2005之后

谁错过了E3？

微软：微软的

的进步

索尼：索尼的

的进步

任天堂：任天堂的

的进步

育碧：育碧的

的进步

EA：EA的

的进步

暴雪：暴雪的

的进步

动视：动视的

的进步

顽皮狗：顽皮狗的

的进步

卡普空：卡普空的

的进步

光荣：光荣的

的进步

expo

E3 2005

游戏世界新方略

微软：微软的
索尼：索尼的
任天堂：任天堂的
育碧：育碧的
EA：EA的
暴雪：暴雪的
动视：动视的
顽皮狗：顽皮狗的
卡普空：卡普空的
光荣：光荣的

以《教父》的名义——《父

战争大片的胜利，使命的召唤

古老的史诗，华丽的延续，《文明IV

英雄不死，老兵归来，魔法门英雄无敌

真正实现世界范围内的多人竞技游戏，《公会战争

《魔兽世界》

让我们期待这个三强的经典，《光环3》Online

E3 2005 至少还有你

五 年前的今天,当索尼壮志凌云、微软秣马厉兵、任天堂青黄不接、世嘉夕阳西下的时候,很多人认为游戏业在不久的将来会出现整合之态——PC游戏日渐式微,游戏机最终也只会剩下两款主机和一款掌机。

今年的E3想必会让这些预言家大跌眼镜,三款主机先后亮相,三款掌机同台争艳,还有各式各样的手机游戏、网络游戏……游戏所覆盖的平台并不是越来越窄,越来越专业,而是越来越广、越来越大众化。

微软、索尼和任天堂三巨头开始了新一轮较量,Xbox 360、PlayStation 3、Revolution 三大机种在本届E3上齐齐亮相,与之一同“扑面而来”的是各机种的技术演示。其中最值得称道的当数《杀戮地带2》(Killzone 2)的那段动画,令全球玩家为“这究竟是实际的游戏画面还是预渲染的CG画面”而争论不休,也成为本届E3的最大悬念。如此热闹的局面,如此惊人的张力,难怪会有人联想起当年Voodoo显卡横空出世时的情形。

热闹之余,又不免让人有些失落。三大主机所炫耀的性能,总结下来无外乎画面、无线联网、集成网络和向下兼容。除了外形之外,我们实在很难看出它们各自有哪些鲜明的特点。可以想见,下一代主机的竞争重心将

不是技术,而是市场手段。在一个市场至上的行业中,又能有多少令人激动的事情值得期待?

当PC游戏、家用机游戏纷纷向画面看齐的时候,越来越多的创意正从小小的掌机上兴起,尤其是NDS。《任天堂》(Nintendogs)让你可以用声音和触摸的方式与屏幕上的爱犬交流,《海底小精灵》(Electroplankton)把你的NDS变成一台超现实主义音乐机器,《逆转裁判》带你走入法庭,《超执打》让你成为医师。掌机市场这几年的发展多少让人有些意外,从索尼的突然发力,到任天堂的推陈出新,以及诺基亚的咬牙坚持,我们至少可以看出,有序的竞争对于市场的发展有百利而无一害。

尽管微软、索尼和任天堂在本届E3上为了争夺眼球而打得头破血流,但在杨基集团(Yankee Group)高级分析师迈克·古德曼眼里,这届E3最大的赢家并非这三家硬件制造商,而是EA之类的第三方游戏发行商。我们看到,EA一如既往地携豪华阵容呼啸而至,《教父》(The Godfather)、《战地2》(Battlefield 2)、《横冲直撞 复仇》(Burnout Revenge)、《极品飞车9 最高通缉》(Need for Speed: Most Wanted)、《蝙蝠侠诞生》(Batman Begins)……育碧推出《金刚》(Peter Jackson's King Kong)和《波斯王子3》(Prince of Persia 3),Activision 推出《使命召唤2》(Call of Duty 2),LucasArts 带来《星球大战:帝国战争》(Star Wars: Empire at War)。还有暴雪的《星际争霸:幽灵》(StarCraft: Ghost)、Epic的《虚幻竞技场2007》(Unreal Tournament 2007)、史克威尔·艾尼克斯的《王国之心II》(Kingdom Hearts II)、Namco的《刀魂III》(Soul Calibur III)、Square Enix的《勇者斗恶龙VIII》(Dragon Quest VIII)……

大家可能已经注意到,上面这些游戏或是续作或是改编自影视作品,无一例外。要在E3上寻找一款优秀的原创游戏,真的是越来越难,好在今年还有威尔·赖特的《孢子战争》(Spore)。从脆弱的单细胞生物到弱肉强食的人类社会,从集体主义的狂热到英雄主义的救赎,细细想来,宇宙的演进史与游戏业40多年的风雨历程当非有着许多相似之处? ■



“开始演讲之前,我想做一个调查。在座的各位,你们有多少人曾经写过关于‘游戏业超过电影业’的报道?有多少人曾经读到过这样的报道?现在让我坦率地告诉大家,这类报道完全是不真实的。”

作为美国游戏行业协会的管理者,卢德仁并未偏袒游戏业。他指出,媒体上的许多关于游戏市场规模的报道夸张失实,游戏作为一种大众娱乐,其市场规模、影响力和渗透力仍然远远低于电影和电视等传统媒体。

卢德仁表示,现阶段游戏业最重要的任务,是通过降低游戏价格、开发面向女性的游戏等途径,让大众有更多的机会接触游戏。他承认游戏业在这方面做得还很欠缺,他说:“去年2月,一位网名‘Fizig’的女玩家在womengamers.com上发帖说:‘为什么妈妈在和我讨论《暗黑破坏神II》中的亚玛战士时,会不由自主地压低声音?为什么我不愿意告诉大学里的同事我喜欢玩游戏?’她认为原因在于像她这样的女玩家会有一种‘负罪感’。她说:‘这种负罪感是强大的社会压力所造成的,我认为我们的游戏业在与这种压力的斗争上做得很不够。’”



道格拉斯·卢德仁

二、丰富内容

“如果我们可以开发出以恐怖主义为题材的好玩的游戏,为什么我们不能开发出以政治局势、全球变暖为题材的好玩的游戏?为什么我们不能开发出以道德伦理为题材的好玩的游戏?”

卢德仁建议游戏商更多地开发一些反映社会现实问题的游戏,他认为作为作为一种文化,游戏需要被注入更多的情感因素:“我们需要更多有着精彩故事情节、有趣而复杂的角色个性的游戏,我们需要让玩家在游戏中心感受到人生抉择的艰难,我们需要让玩家在通关后仍能回味无穷。”

谁错过了 E3?

很多时候,“不在场”反而比“在场”更引人注目。

许多游戏公司的“明星”缺席了本届E3,其中最令人吃惊的是《最终幻想XII》(Final Fantasy XII)的缺席。尽管在索尼的新闻发布会上,我们瞥见了它的踪影,但在史克威尔·艾尼克斯公司的新闻发布会上,它始终没有露面。这多少令人有些困惑,早在去年E3上,《最终幻想XII》就已经放出了可玩版本。《最终幻想》系列的另一款关联作品《最终幻想VII 地狱犬之挽歌》(Final Fantasy VII Dirge of Cerberus)也是未能如约现身。

(永远的毁灭公爵)(Duke Nukem

Forever)的缺席可谓意料之中,而《潜龙谍记 切斯瓦夫·明斯》(S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl)的缺席则有些不可思议。去年E3上反叛放出的那段演示曾令无数玩家驻足惊叹,但这款都开发了四年之久的游戏不要成为“永远的潜伏者”。

体育类游戏 EA Sports 旗下几项大奖——(NBA Live 2006)、(March Madness 2006)、(FIFA 2006)的缺席让体育迷深感失望。而街机游戏最大的遗憾,莫过于未能一睹 PSP 游戏《侠盗猎车手 都市故事》(Grand Theft Auto Liberty City Stories)的风采。

统治世界的六个步骤

我期望和大众谈谈未来,而不是昨天或现在。”5月20日,在E3的媒体见面会上,美国娱乐软件协会(Entertainment Software Association, ESA)主席卢德仁表示,游戏业正面临着一个巨大的挑战,那就是如何在不违背道德的前提下,让游戏业成为一个成熟、消费者年龄层的提高,并不代表所有玩家都喜欢暴力或色情

World Dominance

卢德仁批评了愈演愈烈的“成人游戏之风”(Mature-rated game track)。他首先承认,“成人游戏”曾经而且今后也会为玩家创造出最精细、最先进的互动娱乐体验,游戏业者对此不必忌讳,但游戏市场的成熟、消费者年龄层的提高,并不代表所有玩家都喜欢暴力或色情的成人游戏。

卢德仁并没有对听众作简单的教化,为了证明自己的观点,他列举了一系列市场数据作为佐证。根据ESA的调查,2004年在北美市场上发售的游戏中,“E级”(全年龄)游戏平均每款的销量为53.43万套,“T级”(13岁以上)游戏平均每款的销量为26.58万套。如果不开花(侠盗猎车手、圣安德里亚)和(光晕2)这两个超级怪兽的话,“M级”(17岁以上)游戏的平均每款销量仅为15.02万套。

三、简化玩法

“这是个无法回避的问题,许多潜在的玩家要么是完全的技术盲,连给录像机定时都不会,要么就是浅尝辄止,被困难的上手和难以理解的内容吓退。……上帝啊,在所有的娱乐行业中,我们是唯一一个衍生出了一个庞大的出版市场的行业。想想吧,玩家居然要靠一本厚达200多页的书去教他们该怎么去玩我们的游戏。”

卢德仁认为游戏应该更傻瓜、更易理解,核心玩家与普通玩家之间的差距正在拉大,游戏开发者应该努力在这两个群体之间找到平衡。他的建议是,在埋头开发售价50美元的AAA大作的同时,游戏厂商也应该考虑制作一些售价10美元的短小精巧的游戏,这样既可以扩大游戏的覆盖面,又可以减少游戏的开发风险。他提出了ESA的另一份调查报告,该调查显示,60%的美国人和57%的玩家认为,如果游戏开发简单,而且价格更便宜,他们会考虑在游戏这种娱乐方式上做更多的投资。

卢德仁认为,尽管崇尚“游戏内涵”者看不起“简单”的游戏,但事实上,大众离不开这些简单而有趣的东西:“正如我们不仅仅需要能够给我们的心灵带来震撼的电影,也需要那些只是带给我们几小时轻松的影片。”

四、开发融资渠道

“今天,游戏的开发模式只有两种:一种是发行商投资给内部工作室,另一种是发行商投资给外部工作室。注意,这里的关键词只有一个——‘发行商’。这是个很现实的问题,现在除了发行商外,没人肯把钱给游戏开发者。”

卢德仁承认今天的游戏开发业正在逐渐失去活力,但他反对把所有的罪责都推到发行商身上。他认为现在许多游戏的开发费用动辄上千万美元,而且失败者比比皆是,这必然会给发行商带来巨大的压力,使得发行商对于游戏的投资更加保守,更倾向于那些已经树立起品牌的开发小组或作品。他认为,发行商对创新本身并没有什么恐惧心理,要解决这一矛盾,唯一的出路是扩大融资渠道。

但在尚未完全证明自己的实力前,游戏业也无法让投资者的足额重视。卢德仁希望更多地寄托在了下一代行业上,他说:“当游戏一代长大后进入政治领域或是成为媒体精英后,社会对于游戏的攻击会越来越



少。当他们掌握经济力量后,就会为游戏业带来更多的资本来源。几年前,当孩子们以崇拜的目光注视着在银幕上跳动着的一个个名字时,他们在想着自己将来能成和这些人齐名的电影导演。现在,当孩子们看着电脑屏幕上的游戏制作人员名单时,脑海中会浮现出同样的梦想。这一代人长大后,会有更大的几率投资于游戏业。这不仅是因为他们了解游戏,更是因为游戏曾经是他们童年的一个梦想。”

五、打造未来平台

“对于电影业来说,传统的影院和DVD仍然是消费的主要对象,网络只是一个次要平台。唱片业也是如此。但对于游戏业来说,网络已经显露出它的巨大潜能,网络游戏在韩国和中国的风靡已经证明了网络游戏的价值。我们可以预言,网络将赋予游戏业以战胜电影业的独特优势。”

卢德仁认为,尽管网络游戏和手机游戏市场在北美尚未成气候,目前只有很小的一部分潜力被挖掘出来,但在未来,这两块市场将成为游戏业最终超越电影业的法宝。



卢德仁曾在去年 ChinaJoy 上抨击中国的盗版

网络游戏方面,他举了韩国和中国为例,尤其是中国,他认为避开盗版困扰的“硬通货”,转向网络游戏,是明智之举。卢德仁还援引 Niko 咨询公司的调查报告称,截至今年年底,中国的互联网用户将达到1.03亿人,大城市的宽带普及率将达到31%。

手机游戏方面,卢德仁认为目前还存在很多障碍,例如手机软硬件的不成熟、费用偏高且付费方式令人困惑、3G服务在美国推广不力等等。但他依然看好手机游戏市场的前景,他援引 Screen Digest 的调查报告称,2004年投入手机游戏市场的资金已高达1.93亿美元,这意味着这块市场已经作好起飞的准备。

六、打破文化壁垒

“并不是只有愤世嫉俗的政治家,或是疯狂的文化极端主义者,才会对游戏的内容表示愤慨。社会上很多有思想的理性人士,同样会对游戏的内容产生质疑。对于游戏业来说,这些和谨可亲的普通人材是最大的阻力。他们不仅仅是玩家的父母,自己也有可能是玩家中的一员。”

卢德仁对于美国某些州政府准备通过立法限制零售商出售“M级”(成人级)游戏给未成年人的做法提出警告,他认为这些政策与美国的宪法精神产生了冲突:“所有关于禁止游戏销售的提议都是不公正的、不必要的、违反宪法的,更是完全无效的。禁令丝毫无助于父母更安全地抚养自己的孩子。”

面对舆论的责难,卢德仁表示游戏业者应学会成熟,学会自省。他说:“总有一天,游戏会以更深远的方式影响到政治和文化,(侠盗猎车手)的玩家有一天会成长为参议员或媒体记者。但在那之前,适当的自我批评和自我检查是有益的。我们正在诠释和创造一种新的文化,把头埋进沙子里的‘鸵鸟策略’或无视自身问题的‘阿Q精神’都是不成熟的表现。”

卢德仁认为游戏厂商应该主动承担起更多的社会责任,他说:“艺术的核心价值在于它的不受限制。但我们必须把这两个截然不同的问题区分清楚。一方面,游戏产品应该受到言论自由的保护,家长应该对孩子的成长负担更多的责任,这是毋庸置疑的;另一方面,我们应该担起自己应承担的社会责任,为我们所在的这个社会、社会的文化价值和文化遗产作出贡献,这是义不容辞的。”



entertainment
software
association

E3Alog

E3 2005 之最

家用机

最大的惊喜

PlayStation 3。尽管PS3宣称其浮点运算能力是Xbox 360的二倍,Xbox 360也以GPU优势、内存带宽等优势加以还击,但相信最终将决定胜负的,还是谁能拉拢更多的第三方游戏开发商,以及谁在价格等市场策略方面做得更有诱惑力。

最大的失望

任天堂下一代主机“革命”(Revolution)的传闻甚嚣尘上。(光晕3)(Halo 3)的音无消息。据说《光晕3》是微软用来对付PS3由雪藏起来的秘密武器,其可信度大约等于《最终幻想12》是索尼用来对付Xbox 360的秘密武器的传闻。

最酷的家用系统游戏

(杀戮地带)(KillZone 2)。尽管对于E3上播放的那段广告,只是实际的游戏画面还是预渲染的CG,大家争得头头是道,但有一点是肯定的——它让每一个看过的人目瞪口呆。

最酷的微软系统游戏

(战争机器)(Gears of War)。我们可以把它说成《光晕》之后,Xbox家族的新一代旗号游戏。

最酷的任天堂系游戏

(塞尔达传说 黎明公主)(The Legend of Zelda Twilight Princess)。即使对于我们这样的PC死宅,这款游戏仍然具有很强的吸引力。



PC

最大的惊喜

(战地之星 雷神战争)(Enemy Territory: Quake Wars)。想象一下,一款以“雷神”为题材的《虚幻竞技场2007》或《战地2》。



最酷的即时策略游戏

(帝国时代III)(Age of Empires III)。如何将游戏性通过强大的物理引擎表现出来,这是个令人头痛的问题。不过至少《帝国时代III》的画面已经让人高兴到尖叫。

最酷的角色扮演游戏

(上古卷轴IV 天际行)(Elder Scrolls IV Oblivion)。只要Bethesda的开发人员不要像对待Lens Flare那样,无节制地使用Hloom特效,这款游戏扮演就是值得期待的。

最酷的動作角色扮演游戏

(地狱之门 伦敦)(Hellgate: London)。虽然把它的精力投入了网络游戏,对于这款《暗黑破坏神3》接班人打造的团队来说,未来两年内恐怕还不会遇到真正的对手。

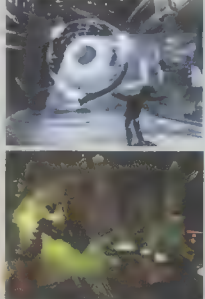
最大的失望

暴雪、Valve、BioWare。PC游戏的这三位领军人物,同时也是为数不多的幸存者之一。

一,竟然没有给我们带来任何新游戏。(微软老“切尔西”阴影)竟然没有参展。

最酷的单人主角射击游戏

(猎杀)(Prey)。《猎杀》拥有自《毁灭战士3》和《半条命2》之后最华丽的画面,加上丰富的谜题,它有望成为3D Reams公司的又一款经典。



最酷的多人主角射击游戏

(虚幻竞技场2007)(Unreal Tournament 2007)。“虚幻3”引擎加上《虚幻竞技场》的玩法,以及为喜欢单机作战的玩家提供的高质量AI,没有人能够抵挡它的魅力。



最酷的即时策略游戏

(帝国时代III)(Age of Empires III)。如何将游戏性通过强大的物理引擎表现出来,这是个令人头痛的问题。不过至少《帝国时代III》的画面已经让人高兴到尖叫。

最酷的角色扮演游戏

(上古卷轴IV 天际行)(Elder Scrolls IV Oblivion)。只要Bethesda的开发人员不要像对待Lens Flare那样,无节制地使用Hloom特效,这款游戏扮演就是值得期待的。

最酷的動作角色扮演游戏

(地狱之门 伦敦)(Hellgate: London)。虽然把它的精力投入了网络游戏,对于这款《暗黑破坏神3》接班人打造的团队来说,未来两年内恐怕还不会遇到真正的对手。

最酷的模拟游戏

(孢子战争)(Spore)。从单细胞生物演进出一个宇宙,还有比这更宏大的模拟游戏吗?

High Seize

- 提供商: Noka (SP) / Red Lynx (CP)
- 类型: 策略 [ST]
- 适用机型: N-Gage/N-Gage OD

成功制作过《荣誉之路》(Pathway to Glory)的 Red Lynx 工作室的最新航海游戏《High Seize》参加了本届 E3。游戏的背景设定于 17 世纪,能单人游戏模式,其竞赛模式着实让人期待,已公布的画面效果亦十分出众。游戏计划于今年 10 月发售。



System Rush

- 提供商: Noka (SP) / deaworks3D (CP)
- 类型: 竞速 [DR]
- 适用机型: N-Gage/N-Gage OD

这是由俄罗斯人的 deaworks3D 开发组制作的,款以来为背景的 3D 科幻赛车游戏。游戏描述社会底层的 一群 PUNK 孩子们的快乐赛车生活,玩家可以操控性能各异的赛车穿梭在这个奇异的世界中。游戏支持蓝牙对战,从画面构成上看非常像任天堂的著名作品《F-ZERO》,同时也有类似的水口哲也风格。本作将于今年 10 月发售。



One

- 提供商: Noka (SP) / Digital Legends Entertainment (CP)
- 类型: 格斗 [FTG]
- 适用机型: N-Gage/N-Gage OD

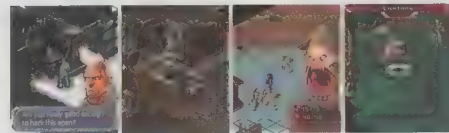
印象中这应该是 NG 平台上的首款格斗游戏。本作最初公布时,由于画面效果出众,曾被人们假定为传说中的 NG2 平台作品。当诺基亚官方在 GDC 2005 上正式证实是 N-Gage 平台作品时,许多人大跌眼镜。这款游戏为次世代 NG 平台的格斗游戏也争了一口气。本届 E3,大部分试玩画面显示 PS2 级别的作品有了一个更为直观的认识。



Rifts: Promise of Power

- 提供商: Noka (SP) / Backbone Entertainment (CP)
- 类型: 角色扮演 [RP]
- 适用机型: N-Gage/N-Gage OD

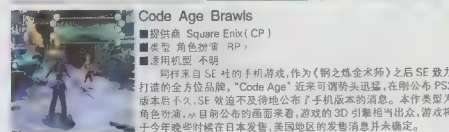
NG 今年的重量 RPG 作品。这款游戏由 Kevin Siembieda 创作的背景为恐怖小说的游戏,讲述了在不久的将来,由于核武器的爆炸所导致的一场灾难。爆炸产生的特殊效应令整个世界处于时间和空间交错的状态,时间裂缝的产生,导致各种异状生命体的出现。游戏中你必须除掉这些怪物不断扩散,并最终摧毁幕后的阴谋者,夺回能量。从目前公布的截图来看,游戏的画面采用了日式游戏中少见的战斗方式。



Code Age Braves

- 提供商: Noka (SP) / Backbone Entertainment (CP)
- 类型: 角色扮演 [RP]
- 适用机型: N-Gage/N-Gage OD

同样来自 SE 社的手机游戏,作为《钢之炼金术师》之后 SE 致力打造的全力位作品,《Code Age》近期可测试体验,在刚公布 PS2 版本后不久,SE 就迫不及待地公布了手机版的消息。本作类型为角色扮演,从目前公布的画面来看,游戏的 3D 相当相当出众,游戏将于今年晚些时候在日本发售,美国地区的发售消息并未确定。

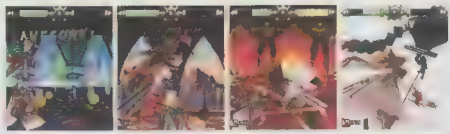


E3 2005 手机游戏大观

武藏传

- 提供商: Square Enix (CP)
- 类型: 动作 [AC]
- 适用机型: 不明

Square Enix 在 E3 大展开始前不久,配合 PS2 版本同时发售了手机版《武藏传》。同 PS2 版本相比,手机版减少了多边形的数量,但同时也带来了更为流畅的游戏速度。为了方便手机玩家,还简化了组合技的输入,并加强了 AI。游戏的音乐效果异常出色,更行哲也极具特色的人物设计也为游戏增色不少。



Mile High Pinball

- 提供商: Noka (SP) / Bonus (SP)
- 类型: 策略 [TB]
- 适用机型: N-Gage/N-Gage OD

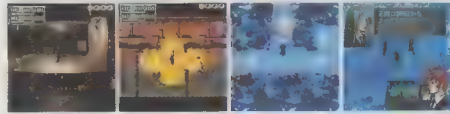
NG 平台的首款弹珠台游戏,游戏提供了各式各样奇异的场景关卡供玩家游玩,画面效果亦是十分出众。最值得一提的是玩家可以通过无线蓝牙连接,进行多人混战游戏,真是其乐融融。相信它会成为 NG 平台上的明星。



Before Crisis - Final Fantasy VII

- 提供商: Square Enix (CP)
- 类型: 角色扮演 [RP]
- 适用机型: 不明

在日本已推出数量的大型手机版《最终幻想 7 危机之前》(Before Crisis - Final Fantasy VII)将在 E3 上进行展出,并确定在 2006 年登陆美国。游戏以《最终幻想 7》的六年之后为故事背景,形式为 RPG,支持多人联机模式。



FIFA Football 06

- 提供商: EA Sports (CP)
- 类型: 体育 [SP]
- 适用机型: 不明

作为惯例,EA 的足球游戏之一 FIFA 系列在每年的 E3 上都会推出全新一代的作品。本届推出的毫无疑问是《FIFA 2006》。EA 此次将在 MOBILE、XBOX、PS2、X360、GC 平台推出《FIFA 2006》,已公布的手机版画面和 NG 平台的《FIFA 2006》非常相似,至于具体的系统还待 EA 的进一步公布,不过在普通手机上能玩到原汁原味的 FIFA 已足够让人热血沸腾了。



终结个人英雄主义时代 雷神之锤IV Quake 4



众所周知，由 id Software 开发制作的“雷神之锤”系列游戏是大家公认的最受欢迎的主视角射击游戏。该系列游戏中的前两部作品都曾风靡一时，深受广大玩家的喜爱。如今，该系列游戏中的最新作《雷神之锤 IV》（Quake 4，后文简称 Q4）正在紧张的开发制作之中，预计将于今年的第四季度正式推出，这对于众多的“雷神迷”来说应该是一件极为值得期待的事情。不过，令人感到意外的是，Q4 将抛开前作中一直沿袭的“孤胆英雄力敌千军”的游戏方式，引入了团队作战的概念，并且游戏的开发者也由 id Software 变为他们的长期合作伙伴 Raven Software，这不禁让我们对新作的表现平添了一丝怀疑和忧虑。那么 Q4 的情况到底如何呢？在今年的 E3 大展上，Raven Software 为我们揭开了神秘的面纱。

在 Q4 中，玩家将第一次有机会扮演真名实姓的角色。说来也真是不容易，在前面的几款作品中，尽管玩家杀了昏天黑地，但自己扮演的却是一个只有代号的家伙。如今在 Q4 中，总算有人为自己起了一个名字——

马休·凯恩（Matthew Kane），不仅如此，身为精英突击队员，自己还有一段神秘的过去或者说复杂的历史。欣喜之余，加入了犀牛小队（Rhino Squad），参加了攻击外星怪物 Strogg 的行动。

其实，Q4 的故事是紧接着 1997 推出的《雷神之锤 II》（Quake II）的结尾开始的。在 Q2 中，主人公是一个无名无姓的太空战士，同样进行着与 Strogg 的艰苦战斗。对于没有接触过 Q2 的玩家，或许不清楚 Strogg 到底是一种什么怪物。它们喜欢通过捕获其他种族的生物来扩充自己的力量，使用机械部件来“翻新”自己的战利品，同时通过植入神经控制芯片，让它们永远成为没有头脑的奴隶。

Q2 中的高潮战役发生在外星怪物的老家 Stroggos 星球上，当主人公来到 Stroggos，成功地侵入怪物们的基地，破坏了行星的防御系统，同时还杀死了怪物的首领 Makron，人们认为战争总算结束。但是实际上一切才刚刚开始，怪物们并没有被完全消灭，它们再次卷土重来。而玩家这次的使命就是与犀牛小队的其他成员一起，攻击外星怪物的巢穴，将敌人对地球的威胁彻底消除。

不过，事情并没有想象中的那么顺利，玩家在战斗不幸被俘，这意味着自己即将被怪物们“改装”，并且永远失去意识。幸好，在危机时刻，玩家被自己的同伴所救，虽然躯体被安装了机械部件，但是人类的思想并没有改变。同时，由于机械部件的作用，玩家还变成了具有超力量 and 速度的超人，并且能够侵入 Strogg 的通讯系统和网络，从而为最终消灭敌人提供了便利条件。

Raven Software 是否能够接好 id Software 的班，这恐怕是大家最为关心的问题。其实，Raven Software 是最为适合接手这项工作的游戏开发小组。自从开始制作动作游戏以来，他们就一直坚持使用 id Software 的游戏引擎技术，并且加以改良创新，形成自己的独特风格。比如曾经用于《命运战士 II》（Soldier of Fortune 2）中的 ROAM 系统和 GHOU II 技术，就是基于《雷神之锤 III 团队竞技场》（Quake III: Team Arena）的游戏引擎技术所创建的。不过，对于 Q4 来说，上述的创新技术并不是游戏的焦点所在，而全新设计的 AI 和团队作战系统才是 Raven Software 的实力和经验的体现。

正如先前提到的那样，Q4 中引入了团队作战因素，因而玩家在游戏中将不再是孤军奋战。作为小队中的一名成员，玩家需要与伙伴一起行动，相互帮助，完成任务。很多玩家都喜欢将“雷神之锤”系列与《毁灭战士》（Doom）系列相比较，而这一点正是 Q4 与《毁灭战士 III》之间最大的差异之处。在 DOOM3 中，玩家只能在昏暗的游戏场景中独自战斗，而在 Q4 中，玩家则必须与伙伴相互配合，携手前进。大多数情况下，如果玩家失去了伙伴，那么就意味着某个任务必须重来。

不过，Q4 毕竟不是“汤姆·克兰西式”的团队作战游戏，而玩家也不是作战小队的队长，无须为小队其他成员下达各种各样的战斗指令。Raven Software 尽可能地使命令交互界面制作得直观化和直接化，同时让各个小队成员都基于自己在队伍中所扮演的角色来发挥自己的作用。比如，在某个任务的初期，如果玩家解救了一个医师，那么在随后完成任务的过程中，这个医师将自动为玩家提供治疗服务。

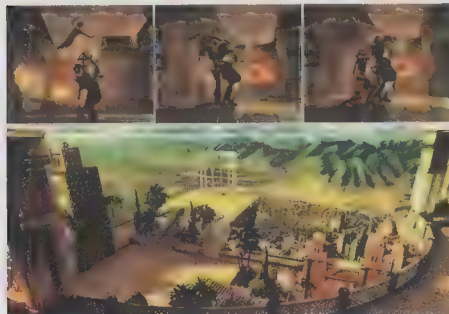
不管怎么说，Q4 都是一款颇为令人瞩目的游戏。目前，Raven Software 和 Activision 透露出来的游戏相关信息还不多，我们只能对 Q4 初步有所了解。不过，相信在 8 月份举办的 QuakeCon 上，Q4 一定会以完美的姿态出现在翘首以待的玩家面前。■





当动作冒险类游戏随着“古墓”系列的失败而日渐衰落的时候，新“波斯王子”系列的诞生给动作爱好者带来了新的曙光。《时之砂》用巧妙的谜题设计，精彩流畅的动作表演开创了动作冒险的新时代。一年之后，第二代《武者之心》在前作基础上大幅度强化了战斗成分，可在谜题设计上却有些退步。尽管有时空交错的关卡设计，但游戏并未因此而变得更精彩，相反却显得有些条理混乱。现在，第三代“波斯王子”于今年的E3展上正式对外公布，并确定将在年内于多平台上发售。本作将是新“波斯王子”系列三部曲的完结篇，前两作情节中所有的疑团和矛盾，都将在本作中得到最终揭示。

延续前作的情节，当王子与他心爱的 Kaileena 返回家乡巴比伦的时候，迎接他的并不是盛大的欢迎仪式，而是被烈焰吞噬的城市。当愤怒的王子冲入城市准备去解救他的子民时，却发现自己似乎成了来自另一个世界的陌生人，那些曾经听命于他的伟大战士已经将王子当作敌人来对待。我们的冒险将由此展开。



在新作中，我们的王子将担负起重建王国、拯救民族、保护爱人的重任，为此他将开始同新的敌人——也许就是他本人——作战。为了表现这种特殊的情节设定，制作者在游戏中不断变换着王子的形象、天性和行为举止。邪恶的王子将会是一头白发，身着黑衣，手持散发着邪恶力量的武器——家族之刃（能够变为锯齿长鞭的匕首）。谁也不知道这个邪恶角色到底来自哪里，只能猜测是以往王子跨越时空冒险的产物。

游戏中，正邪两个主角将在不同风格的场景中交错展开冒险。尽管是两个个性完全不同的角色，但游戏本身的行动系统并没有大的改变，熟悉两作的玩家应该可以轻松地开始游戏。唯一不同的是，本作的场景风格延续了《武者之心》的阴郁，却并没有回归《时之砂》那样清新的风格，尽管游戏大多在庞大都市的开阔场景中展开，但黑暗、火焰、仇恨将充斥其中，这也隐喻着王子双重性格的转变。

在游戏展开形式上本作也有所不同。虽然故事还是以单线形式展开的，但发展每一段情节的条件却都会有不同的选择，这里已不再是简单地变换场景。实现这种选择其实并不复杂，在开阔的场景中，玩家将发现很多行动目标和路线，此时作出的选择便会改变情节触发的条件。

“隐秘行动”是新作的又一大特色。这里需要注意的是，尽管游戏使用了《细胞分裂：混沌理论》相同的 AI 程序，但游戏形式还是有本质不同的。这里所谓的隐秘行动并不是要你长期潜行，而是要在未被敌人发现的前提下快速消灭挡在路上的敌人。因为一旦被某个敌人发现之后，他可能

战胜自我即为宿命的终结 波斯王子 III (隐藏名) Prince of Persia 3

会大声呼喊，从而引来更多的守卫，使你陷入艰苦的混战当中，于是如何瞬间消灭敌对目标便成了行动中所要解决的关键问题。谈到里，我们就要说说之前曾经提到的神秘武器“家族之刃”，它将带给玩家更多的战斗选择。除了在前作组合格斗技系统基础之上，所表现的华丽战斗外，“家族之刃”更允许玩家在特定条件下对敌发动致命一击。对于某些不擅格斗的玩家来说，“隐秘行动”似乎更适合他们的口味。

目前，我们对游戏的了解还只停留在表面，对于游戏具体的新增动作和操作方式都还没有深入的体验。例如，在宣传动画中出现的那段战车追逐场面，现在还不能了解具体的情节和操作方法。让我们暂且用制作者的话作为结尾吧，“《波斯王子 III》将回归系列最初成功的起点，而且必将完全超越《武者之心》”。■



跳跃中重生的劳拉 古墓丽影:传说 Tomb Raider: Legend

劳拉·克劳馥，一个曾经红极一时的名字。当这个名字第一次在“古墓丽影”一代中出现的时候，便为3D动作冒险类游戏下了一个完整的定义，此后的几年中，劳拉创造了更多的神话，甚至一度成为《时代周刊》的“年度风云人物”。然而所有荣耀的光环却不能掩盖系列的衰落，虽然CORE的制作人努力的想要在第四个年头让劳拉回归原点，但事实上，我们的女士已经越走越远了。此时此刻，我们并不想再指责系列后期作品中那些效仿的流行成份，但事实上正是这些“新”元素使劳拉失去了自我，她已不再是我们曾经



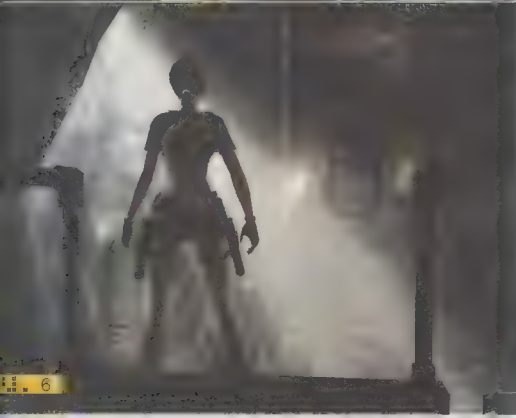
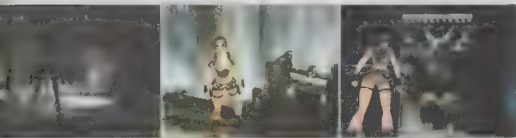
熟悉的那位勇敢的冒险家了。

劳拉·克劳馥，在我们印象中，她永远都是一往无前的勇士，用她的智慧和幽雅的动作，挑战古人美文明遗迹中的一切险恶机关。你并不能简单的认为她只是一位盗墓者，真正与之相符的

身份应该是一位前卫的极限探险家。

现在，劳拉·克劳馥又回来了，而这次打造“古墓”传说的变成了Crystal Dynamics，他们想要重现人们印象中真正的“古墓”传说。

目前我们对于劳拉这次冒险的具体情节一无所知，唯一了解的只是我们勇敢的女士将在西非、喜马拉雅山脉、俄罗斯、秘鲁、玻利维亚等地游

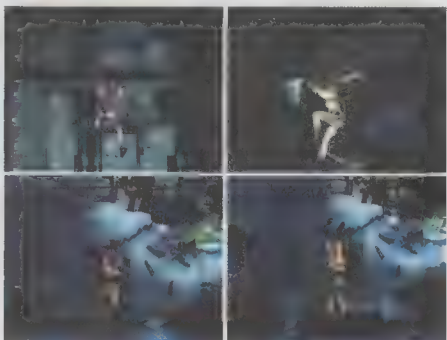


历。本作使用的是EIDOS今年推出的射击游戏《雪盲计划》的图像引擎，按照官方公布的消息来看，应该相比前作有了长足的进步，但从目前公布的截图和动画来看，游戏的画面效果却不容乐观，首先感觉构建场景的多边形数量较少，而人物的表情则显得有些生硬，此外，画面中体现的光影效果也不够柔和。

现在我们只能寄希望于游戏的最终版本中会增加更多的细节，或者在气氛渲染上有更出色的表现。

在动作方面，可能是制作者最下工夫的地方。除保留和改进以往的经典动作外，劳拉被赋予了更多、更新颖、更灵活的动作。这也是为了体现作品回归系列传统探险主题的重要举措。据悉，本作将游戏的重点放在了表现动作特技方面，而战斗则只占了游戏中相对少的部分。

为了给丰富的动作以用武之地，制作者精心设计了大量复杂多样的游戏场景，同时在这些场景中包含有诸多设计巧妙的谜题，尽管目前我们还不能了解关于解谜方面更多的细节，但从动画来看，游戏的场景回到了我们熟



悉的古文明遗迹，而劳拉则在其间展示着跳跃、攀爬、悬梯等动作，通过一个个障碍。仅此一点，游戏已经有了些许吸引人的卖点。

在动作表演的过程中，视角会根据当时环境和动作惊险程度，自动调整变化，可以满足所有观察的需要，同时也是一种视觉的享受。另外，在此过程中还会有一种体贴的设计，当你面对谜题时，劳拉的视线可以给予大量的提示，指引行动方向。

正如我们曾经介绍过的一样，本次劳拉更换了装束，同时携带有各种先进的现代化装备和武器，这些装备可以帮助劳拉完成各种谜题。同时，尽管战斗成分不是游戏未来的重点，但我们还是看到了部分新增加的动作。在动画中我们可以看到劳拉将敌人踢向空中，随后向半空中的敌人开枪射击的精彩场面（不由得联想到PS2名作《鬼泣》）。

制作者最终谈到游戏对应Xbox Live将有在线模式，但拒绝透露其详情。这绝对是非常令人兴奋的消息，如果真的是多人游戏模式的话，很难想象那到底会是什么样子。我们只能继续等待游戏未来发布的信息了。■



教父 (The Godfather)

小说和影片的影响力在此自然不必多言,如今,Electronic Arts 决定以全新的手法再现这个经典的传奇故事,将其制作成为一款独特的开放式动作游戏。乍看起来,游戏似

乎与《侠盗猎车手》(Grand Theft Auto)和《四海兄弟》(Mafia)颇有相似之处,但是游戏开发者的“野心”并不仅限于此,他们要将游戏制作得更为出彩。为了超越其他同类游戏,EA 在曼哈顿的“小意大利”搞了一次“群星荟萃”活动,他们将在游戏中直接采用演员詹姆斯·凯恩 (James Caan)、罗伯特·杜瓦尔 (Robert Duval) 以及“教父本人”马龙·白兰度的声音和形象。目前,尽管有关《教父》的消息透露得很少,但是从一些游戏的幕后制作人员口中,我们还是能够了解到一些相关的游戏特色。



先不谈《教父》的游戏性到底如何,单说游戏的产品价值就会给人留下深刻的印象。为什么这样说呢?首先,EA 煞费苦心地“招揽”了电影中的二十多名演员,其中包括先前提到的詹姆斯·凯恩和罗伯特·杜瓦尔,甚至在马龙·白兰度去世前,还专门请他为游戏录制了画外音。在游戏中,这些演员不但重新演绎了电影中的一些经典场面,而且为新增的故事情节增添了一定的深度和内涵。其次,EA 请来了畅销小说《教父归来》(Godfather Returns)的作者马克·韦加纳 (Mark Wiegandner),作为游戏故事的编撰顾问,他将在电影原有的基础上,为游戏增加额外的故事背景以及全新的故事情节。最后,EA 邀请著名作曲家比尔·康提 (Bill Conti) 为游戏谱写了将近 100 分钟的原声音乐,与游戏故事相得益彰,淋漓尽致地表现出复杂的环境氛围以及激烈的黑帮斗争。因此,游戏好不好玩姑且不说,巨大的产品价值就足以令人满怀期待了。



话说又回来,光有噱头没有游戏性也是不行的。否则,游戏将会失去自己的根本。幸好,《教父》是一款两兼顾的游戏,并没有叫大家失望。在游戏中,玩家需要将 20% 的游戏时间花费在极速飞车上,而剩余的 80% 游戏时间则用来进行射击、格斗,甚至施展胁迫、威逼等手段。除了使用暴力之外,玩家还要学会如何耍弄手腕,控制其他的黑帮家族为已所用,不断地积累自己的财富,扩充自己的势力,最终攀登至权力的顶峰。可以看出,《教父》并不是一款简单的动作冒险游戏,它还需要玩家开动脑筋来达到自己的目的。为此,EA 从现有的创作团队中抽调出一部分富有经验的人员来开发制作《教父》,其中,最为显眼的就是“007”系列游戏的制作人员,他们可谓“身经百战”,负责游戏动作方面的设计工作。此外,令人感到吃惊的是,“泰格·伍兹” (Tiger Woods) 系列游戏的制作人员也投入了《教父》的工作中。其中,著名的“泰格·伍兹”系列首席设计师迈克·奥尔森 (Mike Olsen) 将负责游戏操控方面的设计,力图让《教父》的游戏操作如同“泰格·伍兹”系列游戏那样体现出独创性,从而在同类游戏中独出鳌头。同时,游戏的角色创建系统也是借鉴了“泰格·伍兹”系列的特点,让玩家能够创建出各种独特样貌的角色。尽管角色创建的选项没有“泰格·伍兹”那么丰富,但是玩家可以创建自己心目中的意大利式美国人,包括那些模样搞笑的家伙。



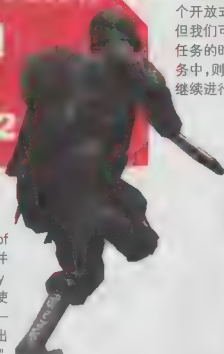
EA 副总裁兼执行制作人 David De Martini 说,与同类游戏相比,《教父》的游戏世界更为现实生动。玩家的行为将直接影响到游戏世界的变化。不同的道路,不同的任务,以及不同的结局都取决于玩家自己的选择。另外,游戏中的 NPC 还将记下玩家对他们所采取的举动,并相应地做出反应。玩家既可以通过暴力手段使自己成为一个粗暴残忍的家伙,也可以通过外交手腕控制他人并把握形势,从而成为一个聪明的黑帮首领。游戏开发者的目标就是要为玩家营造一个有机延展的真实世界。

在游戏的演示版中,游戏开发者演示了四分钟的游戏片段和一些 CG 动画。不过,仅仅四分钟的游戏演示,我们还无法窥测出更多的游戏内容。正如开头所提到的,目前游戏唯一能够肯定的方面只是那些著名的演员、作家和作曲家,而 EA 所提出的独特的游戏操控性和开放稳定的游戏世界等内容我们仍无法确定。对于《教父》来说,同类游戏中《侠盗猎车手》、《四海兄弟》势必都将推出自己的续作,加上其他蓄势待发的新作,这些游戏都将成为自己强有力的竞争者。EA 要凭借《教父》在黑帮游戏中独树一帜似乎并非易事。不过,正因为如此,才会引起我们浓厚的兴趣并从中不断获取快乐。■

战争大片的胜利 使命的召唤 II Call of Duty 2

“我

们保留了《使命的召唤》(Call of Duty)中那些值得称道的东西,并没有刻意地去改变它们。”Infinity Ward 游戏制作公司的主管、(荣誉勋章)和《使命的召唤》两款超级大作的制作组核心人物——文斯·赞普拉(Vince Zampella)说,“游戏展现出来的依旧是恢弘的战斗以及混乱的战争场面。”话虽如此,可是当我们在2005年的E3上初步接触《使命的召唤II》的时候,却发现游戏同前作相比发生了很大的变化。



前作是一款标准的直线性作战模式的射击游戏,而二代作品则是一个开放式的战场。游戏包括1941年到1945年间东线和西线诸多战役,但我们可以在各个战役之间按照自己的意愿自由切换。每当完成某一个任务的时候,另一个新的任务随即开启。如果你被卡在某个“特殊”的任务中,则可以考虑先暂时放弃这个任务,尝试着去完成其他的任务,然后继续进行原来的任务,或许会得到新的提示和灵感。



游戏还为玩家完成任务提供了多样化的途径。

比如,在某个关卡中,玩家需要完成四个任务,由于完成任务的顺序可以自由选择,因此影响到完成任务的方式也有所不同。“同前作一样,玩家在游戏中将接受几个任务,同时获得提示自己必须做什么和怎样去做”,赞普拉说,“只不过玩家现在可以随心所欲来完成这些任务。在一个关卡中玩家可以选择多种途径

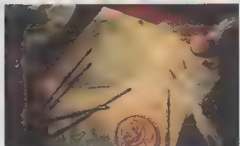
来完成任务。我们希望,如果战斗发生在城市中,那么这个城市就是一个城市,而不仅仅是一个通道。”的确如此,当玩家进行某次任务的时候,或许会死上六七次。

而每次重新读取任务的时候,都会感觉到自己可以用不同的方式来完成。与先前以直线性的固定方式在某个城市中穿梭不同,如今玩家可以选择采用哪条路径穿过一系列的建筑物,这使得游戏极具动态交互感。

这次《使命的召唤II》提供的试玩版是一场发生在北非突尼斯的战斗。剧情是一个作战小队随着三辆坦克冲入了沙漠中某小镇,但遭到德军伏击,局势陷入混乱。在这个场景中,我们第一次接触到游戏全新引入的“战斗絮语”(battle chatter)系统。这是个什么意思呢?开发组的军事顾问告诉游戏设计师们:“在战斗中,只要第一枚子弹射出了,就没有任何隐秘行动可言了,整个战场会立即‘活跃’起来。”为了体现这种“活跃”的气氛,制作组发明了“战斗絮语”系统,这个系统录制了大约20000句语音,包括“我在装弹!”“掩护我!”“赶紧过来!”等等,当这些乱哄哄的话语在耳边响起的时候,玩家就像在看《兄弟连》,大兵们叽里呱啦吵成一片,充满了紧张感和战争气氛。

先前,玩家对于一代的抱怨之一就是游戏时间过短,单人游戏大约只要8个小时即可通关。虽然二代的游戏时间相对来说应该长一些,但这并不是开发商Infinity Ward所关心的。“我们只是在做我们最初计划好的游戏,在游戏时间长度方面并没有刻意追求。我们的主要目标是制作一款优秀的游戏,而不是只带给玩家15小时的游戏体验。”文斯·赞普拉如是说。从他的这个表态中,我们可以预测,《使命的召唤II》在多人连线部分会有很大的投入和非常精彩的表现,它也许会像著名的CS那样,在多人模式方面取得比单人模式更大的成功。■



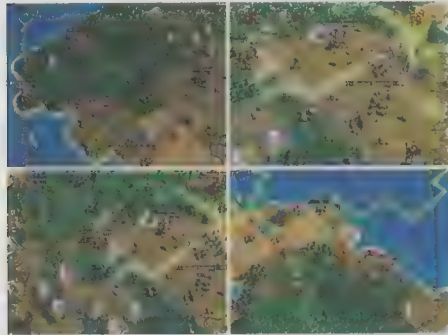


四年前，伟大的游戏制作大师席德·梅尔先生为我们带来了前所未有的游戏奇迹——《文明》，这部涵盖人类文明几乎所有重要元素的史诗级游戏至今仍不能被超越——就过它自己的操作也无法将它超越。每一部“文明”

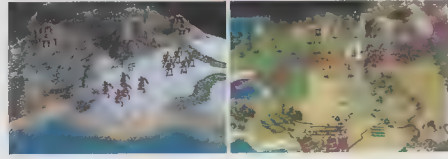
的续作都只能是在它原有的架构上加以改良式的雕琢，使它更加完美。在今年的 E3 上，我们看到了最新的《文明 IV》，它在传承“文明”系列精神的基础上，对自一代以来就延续使用的政治制度、宗教和科技等诸多系统进行了革新，可以说，在经历了三代的短暂低谷后，第四代“文明”可能会像当年的第二代“文明”一样，为我们带来耳目一新的感觉。



以往的“文明”中，政治制度被机械的划分为奴隶制度、封建制度、资本主义制度等诸如此类，玩家用一个指令就变换了制度。而事实上，我们很难在现实中找到哪一个国家实行标本式的某种制度，而且制度改革也不是单纯的“非此即彼”。所以，《文明 IV》摒弃了原有的政治制度模式，让玩家通过规定一系列法令，创造富有自己特色的政治制度。是否实行言论自由？是否实行市场经济？是否实行奴隶制？每一项法令都会影响到你的国家的各个方面，而在对一系列法令作出选择后，你会发现，你拥有了一套独特的政治制度，它不属于教科书上的任何一种，却能为国家的发展带来巨大的动力。随着时代的进步，你还可以通过调整法令来改良你的政治制度，让“生产关系永远适应生产力的发展”。



宗教在文明史上的重要地位一直被“文明”系列忽视了，《文明 IV》要填补这个空白。玩家从七大宗教（其中还包括中国的道教）里选择一种之后，就能得到它对文明发展带来的加权影响。但宗教的作用不等同于我们前面说到的政治制度，它的影响还体现在它的扩张性上：你可以派遣传教士，把本国的宗教传播到邻国，如果该国接受了你的宗教，那么共同的信仰会让你们的关系更加和睦。而“圣城”设定则更是紧贴现实，每个宗教都有一座拥有神器的圣城，一旦占领此城，那么所有信仰该教的城市都会处在你的目光之下。可以想见，在《文明 IV》里，对圣城的争夺会和现实中一样激烈。



科技的革新体现在科技发展途径的多样化。在《文明 IV》里，没有一个固定的科技树，玩家可以创造自己文明发展的科技树，你想获得某种科技，可以有多种发展途径，科学的发展不再遵循一条既定的路线。在通向科学巅峰——“宇宙航行技术”的征途上，各民族都有自由的发展空间。



《文明 IV》里的伟人有两种，第一种是民族领袖，每个民族都有两位领袖可供选择——他们的区别不止是名字和照片的不同，而是每个人都有自己的世界观和行事方式。譬如作为法兰西民族，选择拿破仑做领袖的话，就会大大增加扩张倾向，而且军事单位的战斗力获得加强，而另一位领袖——喜爱奢华的“太阳王”路易十四，则会让法兰西在文化艺术领域取得成就。而在和外族打交道时，也要充分注意该国领袖的性格，譬如印度领袖圣雄甘地，就是一位对弱小民族友好、秉持非暴力精神的人物，和他很好相处；而蒙古人要是选择了忽必烈为领袖，邻国们可就当心了，这位大汗几乎拒绝一切外交谈判，相信实力才是最大筹码。第二种伟人是人文方面的杰出人物，包括科学家、艺术家、工程师、商人、先知等，他们都是历史中的名人。摩西、爱因斯坦、牛顿、莎士比亚等等，在满足一定条件后，你的民族就会产生这些伟人，他们会对发展带来深远的影响，譬如科学家会让科技发展提速，而工程师能加快奇迹的建设速度，商人可以在与邻国的贸易中获取巨大利润等等。换句话说，这些伟人就等同于另一种形式的“奇迹”。

在 E3 上，我们看到了《文明 IV》的运行画面。在战斗中，可以清晰的观察到士兵铠甲和盾牌上的纹章，士兵的行进会在地面上留下脚印，他们格斗的动作非常流畅自然，而各族建设的奇迹也直接能从世界大地图上观察到，通过缩放地图和变换视角，能看到许多有趣的细节。可以说，《文明 IV》的图形效果在回合制策略游戏中已属一流，与大部分 RTS 相比，也不相上下。在经历了“内涵丰富，外表朴实”的三代作品之后，新一代的“文明”，终于第一次可以用“华丽”来形容了。■



英雄不死,老兵归来 魔法门英雄无敌V Heroes of Might and Magic V

在 2005 年的 E3 上,还有什么事情能比看到一位老朋友的力量更让人感到高兴的呢?《魔法门英雄无敌 V》终于又一次让“英雄无敌”这个经典的游戏系列站在了全球游戏盛会的舞台上。



在第三代“英雄无敌”达到 2D 游戏图像效果巅峰后,《英雄无敌 IV》开始向 3D 转型,但效果并不如人意,这也直接导致了制造商 New World Computing 在商业上的失败和育碧对“英雄无敌”品牌的收购。在育碧的计划中,第五作由俄罗斯制作组 Nival Interactive 来完成,在地球上插着巨剑的 New World Computing 标志永远从“英雄无敌”中消失了,那么,“英雄无敌”的精神是否还将延续?从目前 E3 上得到的资料来看,《英雄无敌 V》仍然是一款以奇幻世界为背景的回合制策略游戏,如果说从新一代中体会到最大的变化,那就是极具震撼力的华美图像了。

在城市建设画面里,我们看到在“英雄无敌”中第一次出现了极其壮观的全 3D 城堡,按照与周围的民居比例来说,这座红褐色的人族城堡至少高 110 米,尖端直插蓝天。我们可以转换各种角度,拉近或拉近来欣赏它的英姿,然后点击城堡的各个部分,调出菜单发布建设或者招徕的指令。城堡的细节——窗户、箭垛、阶梯都刻画得非常精致,上百栋民居聚集在它的周围,拉近画面,我们看到每一栋民居窗户和墙壁装饰都清晰可见。如果说《英雄无敌 III》的城堡画面达到了游戏 2D 美术的巅峰,那么《英雄无敌 V》的城堡则是这个荣誉在 3D 领域的延续。

走出城堡,让我们来看看世界地图和英雄们的移动。五代的世界地图是全 3D 的,我们可以极大的放大画面,来观察细节。瞧,一位人族英雄出发了,他银色的铠甲闪着光辉,举着红色的狮鹫旗帜。移动时仍然会先有一个虚线的路径提示,然后点击确认,开始移动,就像我们熟悉的的那样。不同的是,我们可以从各个角度来观察他,欣赏旗帜和他头盔上的羽毛迎风移动。他到达了一处磨房,占

领了,原本灰色的磨房变成了彩色,水车的轮子开始转动。在《英雄无敌 V》美轮美奂的世界中,你也许会忘记自己是身负指挥重任的领主,而会像一个出门野餐的孩子那样,开始欣赏起一群从空中飞过的白鸟,一头在民居的栅栏里转来转去的小猪,甚至是地上轻轻摆动的小草……



我们在 E3 上发现,很多欧美游戏的画面都不再是过去那种如“暗黑”、“辐射”般外观晦暗的风格,而是有了日式游戏的明亮和艳丽,《英雄无敌 V》则是其中最漂亮的一款。所有种族的单位都有一到两种专属的颜色,使他们看上去特色分明,譬如人族以高贵的亮蓝色为主色调,而地城兵种则多以暗红色和银色装饰自己,这些色彩搭配都非常协调,和场景融为一体。

战斗画面也完全 3D 化了,真得看上去更像是 FPS 或者 RTS,而不是原先的策略味很浓得棋盘式格局,这会给指挥带来不便吗?会影响《英雄无敌 V》作为一款传统策略游戏的价值吗?在没有实际游戏之前恐怕还很难作出结论,我们期盼新的制作组 Nival Interactive 能像 New World Computing 干得一样出色。不管怎么说,第五代“英雄无敌”前所未见的强大图像表现力不容置疑,这让身为“英雄无敌”FANS 的小编激动得涕泪横流……“嗯,我们的老友是一位盖世英雄,总有一天,它会光辉夺目的归来,就今天,就在 E3。”





大型3D网络游戏《公会战争》零售版本在今年3月全美发售以来,始终在北美游戏排行榜中居高不下。而在本次E3大展中,我们首先了解到了它的开发公司ArenaNet的一些情况。这个由原暴雪核心开发人员,曾参与《暗黑

破坏神》(Dablo)以及《魔兽争霸》(Warcraft)系列游戏的开发者,以及曾参与Battle.net以及《暗黑破坏神II》和《魔兽世界》的3D图形引擎设计工作的Jeff Strain、Mike O'bren和Patrick Wyatt等人创立的游戏开发公司,是由NCSOFT投资组建的,总部位于西雅图。《公会战争》是他们的处女作,融入了他们对在线角色扮演游戏的理解,以及一些革命性的游戏设计理念,因此深受世界游戏人士的关注。



本作品是专为喜欢PK的玩家设计的对战网络游戏,其中装载了特殊技能系统,玩家可以一个人或组队完成任务,也可以和其他众多的玩家一起配合行动或相互竞争,以创造属于自己的传奇故事。此外,游戏中还有大规模的行会战和淘汰赛。据悉,ArenaNet正在着手设计无障碍的大众转模式,玩家可以通过它观看到任意一场正在进行的比赛(可以不需要进入游戏参与,也不会死在里面)。同时,《公会战争第二章》的设计计划也在有序进行中,目前已经绘制完成了几个新区域地图,如巨大的地穴在寒冷的山脉中延伸,可以直达极地怪兽的老巢。这些新的区域将带入许多新的怪物、任务以及战利品,提升游戏故事的延续性。预计《公会战争第二章》将在2006年的下半年度正式上市。

在本次E3展上,NCsoft向公众展示了最新的《公会战争》版本,这次更新是在5月14日进行的,其中主要针对PvP竞技场进行了修改。以往每个竞技场都有一个独立的前哨基地(OJPost),当你进入一个竞技场时,你可以持续不断地在那个地图上进行战斗直到你输掉为止。而现在,各种高级别竞技场地图中都设立了公共接口,连接到公共的前哨基地中,而玩家在进入高级别竞技场后,必须充分掌握所有的胜利条件不同的高级别地图,方能保持胜率。每次的PVP连胜纪录,都将被游戏显示出来。在创建PVP人物后,将会出现一个新的游戏场景,玩家可以选择不同

世界范围内多人竞技游戏 公会战争 Guild Wars

的PvP人物起始位置。在新版本中,替换了部分比较老日的角色模板,并加了一些新模板,其中包括在4月阶段竞赛中取胜的公会的设计,这些改变仅在创建新人物时候起效,通过现有旧模板创建的人物可以继续使用那个旧模板。

《公会战争》改变了游戏方式,不只表现在零售模式上(玩家只需购买一个“授权帐号”CDKEY,就可以进行游戏,而不再为这款游戏支付任何费用),还表现在不同于以往枯燥重复的升级模式和地图模式上,在本作中那些重复性很高的内容都被尽可能的排除,游戏所具备的各种要素都是为了使玩家能充分体会到网络游戏的快乐而设计。玩家可以学习到各个角色准备的数百种丰富多形的技能,还可以进一步研究组合那些技能,创造出属于自己的技能组合战术。游戏可以让数千人同时进入同一个游戏世界互动,玩家可以在城镇和出生点与其他玩家组队,然后共同进入专门的空间(即类似《魔兽世界》中的副本任务)完成挑战。另外,虽然游戏由多个世界组成,不过前往各个场景不再需要在大地图上进行漫长的移动,玩家只需鼠标在传送点轻轻敲击目的地的名称,就可去到想去的场景。实际上,玩家可以简单的,自由的去到任何自己想去的地方。

另外,一个同现有的网络游戏最大的不同在于:现有的绝大多数网络游戏如果玩家不在同一个服务器里,那么玩家之间就不能见面,而《公会战争》则采用了新的服务器系统,实现了所有的玩家都在同一个世界里互动,也就是说,只要玩家登陆了这个游戏,就都处在同一个服务器中了,所有玩家都有机会见面。■



真D&D风格网络游戏来袭 龙与地下城 Online Dungeons & Dragons Online: Stormreach



如果说《魔戒 Online》在真正多年浸淫的老欧美游戏玩家的眼里只不过是炒电影冷饭的话，那么我想他们现在应该都在摩拳擦掌等待着 Turbine 即将正式推出的今年最振奋神经的游戏——应该不用说了吧……

能够在欧美网络游戏期待榜上常年驻留前三位置的，去年评价仅次于 Ncssoft《公会战争》的就只有《龙与地下城 Online》(Dungeons & Dragons Online)了。

D&D，只要说到这个，就应该不需要什么其它罗嗦的话来诠释它的魅力了。当然，即使你面对着那一本厚厚的游戏说明书发呆，你也决不会想错过面对怪物手册和玩家手册中那些形形色色极富魅力的怪物、装备、职业、魔法、种族、任务……哦，上帝啊，

千万别说你对这些没兴趣！

作为 D&D 的首款纯粹的网络游戏来说，虽然大家可能关心比较多的是作为其它各种欧美 RPG 借鉴的对象，《龙与地下城 Online》究竟能将 D&D 的规则和世界发展到如何淋漓尽致的层面上。毕竟之前已经有许多借鉴者，给这个 D&D 根红苗正的网游子孙《龙与地下城 Online》带来了

巨大的压力。不过，重压之下所带给我们的，则是它惊人的素质。就玩家较为在意的图像表现来说，开发者称，在凹凸贴图 and 角色多边形方面，《龙与地下城 Online》甚至超越了同样是欧美风格中堪称经典的网游《EQ2》，可以说是目前画面最强的网络游戏！

在《龙与地下城 Online》的世界里，你会发现游戏的每个服务器并不支持如同传统网游般海量的玩家同时在线，当然，这正是体现 D&D 特色的地方之一。大部分游戏进行是在室内而不是传统网游经常出现的宽广的室外平原！而游戏通过巧妙的设计使得玩家能够较多的碰面，从而极大的提高了玩家之间的互动性。而精心设计复杂多变的地下城，也通过游戏强大的图像支持获得了惊人的真实表现。冰冷的石室、阴森的墓地、恐怖的森林、昏暗的祭坛……每一样都极大的激发了玩家级强的好奇心和探索的念头。而极富魅力的种族职业设定和进阶职业的传承，也使得原本只有在传统 RPG 中体验的完美的小队合作成为了真实的可能。

在 D&D 规则即将推出 3.5 版本的时候，我们除了感叹它的长盛不衰之外，更多的就是对使用了 3.5 版本规则的《龙与地下城 Online》的期待了。好在游戏的正式推出已经指日可待，而由盛大代理的国内版本相信也用不了太长时间了，那么，就让我们安心下心来，在 E3 一睹它的秀容之后，静静的期待今年灰鹰世界的降临。

当然，如果你真的对 D&D 没兴趣的话，难道你不对一款能够让开发商 Turbine Entertainment 获得第 2 笔总值 3 千万美国的风险资金的游戏感兴趣吗？■





英俊的精灵
弓箭手，
苍老的大
法师，奇异的半身
人和谦逊的人类王子……你没错，在中国这个欧美 RPG 并不是主流类型的游戏世界里，看到这些词汇人们想到的往往就都是这个大红大紫的奇幻文明了。如果说一部电影改变了现代人眼中的欧式奇幻小说，那么这次，Turbine Entertainment 想要做到的，则是改变电影改编类游戏的命运。是的，这就是《指环王 Online》(Lord of the Rings Online)。

原本这个游戏的发行日期是定位在 2004 年左右，它之前的名称为《魔戒：中土在线》(Lord of the Rings: Middle-Earth Online)，很多玩家或许也曾经在各种媒体报道中看过它的介绍，而这次之所以大幅度延期并且更名，除了商业运作上的原因，还有则是为了更好的让玩家选择各自的阵营，亲身体验真正的魔戒世界历史，而进行了更长时间的开发。这是 Turbine 想要做到的，也是玩家们想要看到的。正如公司的发言人所言：“虽然令人遗憾，但是绝对必要。对于游戏的大幅度修改和调整正是为了更好的把魔戒的世界展示给玩家。”毕竟，对于魔戒迷或者电影迷来说，没有什么比提起一把长剑加入讨伐黑暗魔军和 Sauron 更振奋人心的事情了。而对于真正的玩家来说，等待，往往意味着一种带有无奈意味的美德。

虽然说根据小说或者电影改编的游戏在质量上一直有着充数之嫌，



期待这个三栖的经典 指环王 Online

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

对于国人来说 Turbine 也的确不如暴雪之类耳熟能详，但或许对于欧美网络游戏较为了解的玩家会听说过另一款大作的名字《亚叙伦的召唤》(Asheron's Call)。这款现在已经风靡的网游正是 Turbine 从微软手中收回的得意之作。而今年，力图改变网络游戏格局的他们，在这次 E3 展上更是不遗余力的将四款作品同时上马。作为开发近两年的游戏，《指环



王 Online》则成为借助电影强大号召力打响进军网游第一战的头头兵。Turbine 内部人士表示，公司目前正打算将开发中的各款作品的营运权都控制在手上，以成为北美地区最大的网络游戏制作商。

如果说原作小说是游戏的骨头，而电影是游戏的衣服的话，那么形成一个人最必须的东西，就是游戏本身的素质所构成的肌肉了。就如同电影获得成功的经验一样，这次 Turbine 试图营造的，是在网络世界里的一个真实的“魔戒”世界。“达到一座城堡，小至一根汗毛”，也许这句话用在这里是比较恰当的评价。如果说看到《天堂 II》的游戏画面我们可以用惊艳来形容，那么看到《指环王 Online》时的第一感觉就只能是震撼了。在其他网络游戏中无法避免的千人一面的现象，在《指环王 Online》中得到了极大的改观，独特的角色外观设计系统允许玩家细致入微的设计自己角色的面貌、发型、衣着、铠甲以及其他细节，而对各种族房屋建筑的特色升级建设也让玩家慢慢的对这个游戏产生了家的感觉。

小说创造一个世界，电影展示一个世界，那么游戏则是让普通人真正的进入一个世界。或者说，在 2005 年的 E3 之后，你是否还会期待那并不遥远的 2006 年呢？■

PlayStation 3 比你想要的更多

PlayStation 风格

如

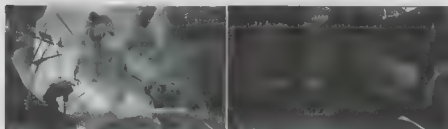
果我们仔细回忆,让索尼这个传统电器厂商成为全球玩家心中最令人兴奋的游戏机厂商的原因就是分别于10年前和5年前索尼带给我们的PS和PS2。同时,我们也会发现,索尼在推出这两款游戏主机前,都曾对其硬件机能做过“拔高”宣传。PS发售前,索尼曾经用一个堪称惊悚的恐龙CG来“演示”PS那至今都没有让玩家看到的

机能。而对于PS2,索尼则干脆采用混淆概念的方式,大吹特吹PS2显示单元那6600万多边形的“超人能力”——事实上,由于在内存等方面的技术瓶颈,哪怕游戏中没有任何特效也无法达到这一水平。这也让当年PS2发售前公布的“即时演算”图片成为玩家心中永远的美梦。

然而,正是这两台“牛皮大王”,让游戏机逐渐成为全球数亿人客厅中的娱乐天堂,究其原因,恰恰不在于硬件机能的强大,而是索尼通过一些列优惠政策吸引到的高品质游戏,以及愿意为这两个主机去认真的制作作为平台最大限度优化游戏的制作人。这就是为什么在PS2至今仍不会因为硬件机能而在与其他对手的竞争中表现出任何的颓势,为什么

PS2能实现《跑车浪漫赛IV》(GT4)那高达1080i的极限解析度。

这就是索尼惯用的PS风格,尽管看起来有点混淆视听的感觉,但至少我们玩到了最出色的游戏,这就够了。



(金剛)



(鬼泣4)



(鬼泣4)

造型独特的蓝牙耳机



Cell究竟有多厉害?

2005丰富的扩展接口

PS3的绝地反击

2005年,全世界玩家都在期待E3上索尼招牌般的硬件唱诗,想着看PS3能够被索尼神话到什么地步。然而,似乎这一次,索尼终于要向大家表示,咱也要玩硬的啦!

在索尼官方于今年E3上发布的PS3硬件指标中,我们似乎终于看到本该在PS和PS2上就应该出现的梦幻配置

PS3采用了基于IBM PowerPC架构的RISC处理器Cell,主频3.2GHz。Cell内建7个3.2GHz协同处理器、7个128位单一指令多资料流通用指令寄存器、8个单独的VMX向量运算单元和512KB二级高速缓存。索尼官方称,Cell的最高浮点运算性能能达到218G FLOPS。

PS3硬件上另一个亮点就是索尼与Nvidia合作开发的“真实合成处理器”(Reality Synthesizer,简称RSX)。RSX核心频率550MHz,具备1.8T FLOPS的浮点运算性能,最具诱惑力的是它还支持最高1080p规格的高清HDTV视频输出!

此外,PS3还具备3.2GHz主频、256MB容量的Rambus XDR系统主内存(带宽25.6GB/秒)和700MHz主频、256MB的GDDR3显存(带宽22.4GB/秒)。音效部分,PS3将通过Cell处理器支持Dolby 5.1环绕音效、DTS、线性PCM等高质量音频格式。同时,我们终于看到:PS3将内置可拆卸的2.5英寸硬盘,并具备1个记忆棒(包括Duo、PRO)接口、1个SD卡(包括Mini SD)接口、1个CF卡接口和前后共4个USB(后两个为2.0规格),用以扩展存储和连接外设。而多达3个以太网接口(分别对应10Mbps/100Mbps/1000Mbps)、内建802.11b/g规格Wi-Fi无线网络和支持最多7个蓝牙2.0规格控制器,更让人感到PS3的未来气息。

当然,索尼从未改变其风格的宣称PS3整体系统具备2T FLOPS的浮点运算能力,让人不得不在心中对其公布的PS3数据打上不小的折扣——经验之谈啊

索尼法则

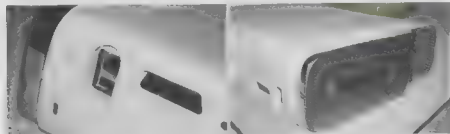
无论PS3硬件机能究竟是否如索尼描绘的那么强劲,我们仍旧有理由相信PS3将成为神话的继任者——凭借索尼身边众多的游戏开发商,PS3将能提供给玩家大量高品质的游戏体验,这才是最重要的。本届E3上,你能看到《潜龙谍影IV》、《鬼泣IV》、《铁拳》(暂定名)和《最终幻想VII》(暂定名)等传统“PS系”厂商的大作,也能看到由育碧带来的《金剛》等令人期待的作品。同时,我们还不能忽视采用了蓝光光盘规格、多种无线连接(其Wi-Fi可用于与PSP联机游戏)的PS3所具备的多媒体娱乐设备功能。看来,索尼也不会允许对手在时下正热的数字家庭领域独领风骚。

广泛的游戏中支持、前瞻性的接口配备,加上索尼强大的造势能力,这就是所谓的索尼法则,PS3绝不会是第一台不成功的索尼游戏主机。■

生不逢时 Xbox

不可否认,Xbox 从设计理念和硬件机能上都堪称一台出色的游戏主机,如果不是落后 PS2 近 20 个月的发布时间、笨拙的造型以及不受东方特别是日本游戏玩家喜爱的游戏类型,它本可以与 PS2 来一场势均力敌的竞争,甚至凭借更加传统的架构设计,Xbox 可能还具备游戏厂商支持上的优势。但如果我们不能不说,Xbox 的确没能成为 PS2 的销铁户,尽管微软砸下了数十亿美金来降低主机价格并推广,尽管《光环 II》创下了在 PS2 游戏中也首屈一指的销量,但全球销量少于 PS2 近 1 亿台就是铁证。

如此一台有着当时堪称梦幻般硬件配置和超值售价的主机,由于游戏类型单一和厂商支持度欠缺,留给玩家更多的仅是“廉价 PC”这样令人难过的印象——人们对于如何改装 Xbox 的热衷程度甚至高于用它来玩游戏。同时,作为游戏主机市场新手的微软,也第一次认识到原来并不是拥有“强”“大”就能够胜利。



Xbox 360 的网卡、USB 和记忆卡接口

可拆卸的硬盘单元

当然,我们并不能仅仅根据目前 Xbox 的销量就抹煞它本身的出色之处。无论从强大的 CPU (Intel P3-733)、GPU (Nvidia 定制)、音效芯片和硬盘等 PC 通用硬件带来的游戏开发便利性,还是通过集成高速网卡的 Xbox Live! 在线游戏模式、对 HDTV 规格高清电视输出等颇具前瞻性的支持来看,Xbox 带给了游戏机业界太多的惊喜与启示。只不过,它是一个生不逢时的英雄。

抢占先机 Xbox 360

很显然,摸爬滚打近 4 年的微软,如今已经不再是一个游戏主机行业的毛头小子,比尔·盖茨已经懂得“时间就是金钱”的道理。于是,微软用一种争分夺秒却细致入微的态度给我们带来了 Xbox 360。

微软的确很急,急得宣称 Xbox 360 肯定提前于 PS3 上市,但他们同时也很细心,哪怕是在主机命名上,也会因为玩家民意调查显示“Xbox 2”不如“PS3”更受欢迎而改变主机名称。

Xbox 360 同样采用了定制的 IBM PowerPC 架构 CPU,它内置 3 颗 3.2GHz 主频处理核心,每个核心支持多线程处理能力,每个线程具备 128 个 128 位 VMX 寄存器,并具备 3 个 128 位 VMX 向量处理单元,并共享 1MB 高速二级缓存,CPU 整体浮点运算性能达到 9G FLOPS。

显示部分,Xbox 360 采用定制的 ATI 图形处理器。它具备 10MB 容量 eDRAM (内嵌式动态存取,带宽 256GB/秒) 显存,48 条顶点/像素共用渲染管线,每秒能执行 480 亿次像素着色,多边形生成率达到 5 亿/秒,像素填充率更是能在 4 倍多采样全屏抗锯齿状态下达到 160 亿/秒。同时,Xbox 360 也将支持多种 HDTV 规格高清电视输出。

此外,Xbox 360 具备 512MB 容量、700MHz 频率的 GDDR3 规格内存,内存带宽达到 22.4GB/秒。同时,继承了 Xbox 优良的容量硬盘存储,Xbox 360 将内置可拆卸式 20GB 硬盘,并支持最小 64MB 容量记忆卡。

在 Xbox 为人诟病的体积问题上,Xbox 360 显然做了非常用心的“减肥”,除了主机体积大大减小,外观更加好看外(可更换面板),曾经颇为不适合亚洲人手掌大小的手柄外形也得到进一步优化设计,同时采



改进设计的手柄

Xbox 360 百尺杆头的进步

用了 RF 无线连接(最多 4 个)并吸取对手成功经验,将曾经的黑白键做到 Xbox 360 手柄的肩部,使之更易于操控。

对于最为重要的游戏支持度问题,微软更是严阵以待。我们除了可以在 Xbox 360 上玩到 Xbox 见长的欧美风格大作,譬如《光环 II》、《雷神之锤 IV》、《极品飞车-最高通缉》等游戏外,同样能看到来自诸多日本游戏厂商的顶级作品,譬如《最终幻想 XI》等——甚至是“最终幻想”系列之父坂口博信,也被微软招至麾下,潜心开发日式游戏《蓝龙》(鸟山明担任人物设定)。仅在本届 E3 上,就有多达 49 款 Xbox 360 游戏展出,国际欧美风格游戏市场,大力吸引以日本为代表的亚洲玩家群,倘若 Xbox 360 真能如微软承诺的率先摆上架,势必获得更多玩家的青睐。

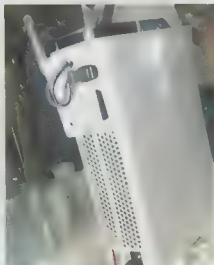


《极品飞车-最高通缉》

《蓝龙》

微软数字帝国

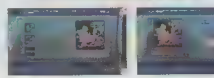
显然,老比尔对 Xbox 360 的期望绝非只在游戏主机领域,“微软必须寻找未来具备发展潜力的新市场,而数码娱乐正是一个合适的目标。”微软眼中的 Xbox 360 并不只是一台游戏机,而是集游戏、影音、网络、娱乐等多项数字化内容于一身的娱乐终端,也就是“家庭媒体娱乐中心”。Xbox 360 将支持从 CD 到 MP3,从 DVD 到 WMV,甚至是图片等等多种格式多媒体格式文件,而其高规格的视频、音频输出能力更是让玩家游戏上的视听感受更加高质。事实上,Xbox 360 已经将微软的媒体中心系统(Media Center Extender for Windows XP Media Center Edition 2005)整合,加上 Xbox 360 内置的有线/无线网络和语音视频外接设备,玩家可以用它在玩游戏之余浏览图片、听音乐、看电视、或是上网冲浪、语音视频聊天等等。如果微软能让 Xbox 360 有一个平易近人的价格,那么它甚至可以取代传统玩家桌面上笨拙的 PC。



E3 上展出的 Xbox 360 无线手柄和显示器



Xbox 360 的无线手柄和显示器



PC 新长征路上的呼唤

无形的 PC

纯 以装机量来说,现今 X86 体系的 PC 应该无愧于第一大主机的主号。然而除了处于消费领域边缘的苹果电脑,你很难找出一种形象来描述 PC 的样子。换句话说,自 1981 年 IBM PC 面世以来,PC 的世界就从来没有被真正统一过。最初是 IBM,而后有 Dell 和 Compaq,他们不是知难而退,就是野心不足,甚至包括 Intel 和 Microsoft,似乎也仅仅满足于扮演 PC 业界“精神领袖”的角色。

每届 E3 的召开,似乎都在为新主机的诞生而欢呼,每次在 E3 中也会重复“PC 游戏要死了”的预言。特别是当 Microsoft 把关于数字娱乐的注意力都集中在自己的 Xbox 上时,PC 还能对数字娱乐做些什么?

PC 具备太多的个性,也可以说是不存在任何约束它的有形环境。“每当握着家用手柄,就感觉那只是个玩具。”铁杆的 PC 玩家真的要沦为技术狂人了,在他们心目中,控制一切比被盲目的被灌输一切要重要得多,因此开放式的 PC 能够给予他们更多的乐趣,游戏,只是一种自由表达的方式。

给游戏世界一个新支点

Ageia 公司的物理运算单元 (PPU, Physics Processor Unit) 在数月前举行的“游戏开发者论坛”(Game Developers Conference) 上首次发表,此次 E3 则体现了其最新的进展情况——该公司在 E3 上带来了一套实际工作的系统,不仅仅是理念,而是实体的协同物理加速卡及实时的 3D 技术演示。虽然这个粗陋的运行系统及 3D 技术演示与 PS3 或 Xbox360 的发布会上极尽声色情景营造完全格格不入,但也许这才是孕育一场真正“游戏革命”的原力。

在 ASUS 主板上,PCI 接口采用 PhysX 芯片的物理加速卡正与 PCI-E 接口的 3D 加速卡协同工作。该公司总裁及首席运营官 Curtis Davis 先生表示,预计将有五到十五款支持 PhysX 芯片的主流游戏将要发表,这其中包括 Cryptic Studios 研发成的《反派城市》(City of Villains)。Ageia 公司为这些开发中的游戏提供了名为 NovodeX 的程序引

擎,借此方能利用 PhysX 芯片进行物理运算加速。

用于 PC 平台的首枚硬件级物理运算加速芯片 PhysX 的发布,将使以往由 CPU 完成的物理运算转交给专用的 PPU 来处理。业内资深人士惊讶,PhysX 卡将如同当年 Voodoo 一代 3D 加速卡那样,为 PC 游戏带来革命性的改变。前所未有的强大物理运算能力将使游戏开发者可以在场景中展现大量的物件,极大的丰富了游戏场景内容,这在以往受 CPU 处理能力的限制而一直无法实现。有了 PhysX 卡这样的物理加速卡,如 CG 般精细的液体流动、服饰飘动的实时 3D 将在 PC 游戏中成为现实,玩家也可获得更具互动性的游戏环境。

Ageia 将在 6 月进入产品测试,并希望在 9 月达到量产阶段。由于 Ageia 公司也如同显示芯片厂商 Nvidia 一样,只制造芯片然后交给板卡合作厂商进行生产,目前已确定华硕及另外一家未透露名称的大型 OEM 厂家会首先生产和发布基于 PhysX 芯片的物理加速卡。这家公司预计圣诞节前 PhysX 卡将会上市,Ageia 公司的板卡规格为 128MB 容量的 GDDR3 显存,首先是 PCI 接口版本,随后会推出 PIC-E 接口版本,零售价格将在 200 美元以上。



LG 使用 ATI 芯片的 3D 手机



使用 Nvidia 3D 4500 芯片的 Gammona 掌上设备

ATI vs Nvidia

图形芯片大厂 ATI 在 E3 上并未公开展示他们的新一代 R520 核心产品,而是进行了内部秘密展示。据悉 R520 并非 Xbox360 中使用的 ATI 显示芯片,而是针对 PC 市场的新一代 VPU,当然它很可能成为 ATI 首款支持 DX9.0c 的 Shade Model 3.0 产品,性能指标方面是采用 90 纳米制程,拥有 24 条管线,将支援比 DX9.0c 更高的规格。预计公开发布时间推迟至第三季度,而 Multi-VPU 的产品也可能在那时推出。

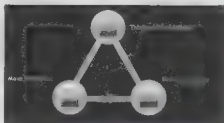
ATI 展台上以一套采用英特尔技术的 PCI-E 系统运行 Remedy 即将推出的游戏《艾伦威克》(Alan Wake),这是一款同时为新一代 Xbox360 和 PS3 推出的游戏,在 R520 的 PC 系统上还不能达到流畅运行的程度,但庞大的场景与天气变化的效果已经相当惊人了,相信等到 R520 推出,加上 Intel 的双核心处理器及革命性的物理加速卡,PC 平台丝毫不会逊色于新一代的家用游戏机。

于新一代的家用游戏机。

Nvidia 原计划在 E3 上发布其新一代的 G70 核心产品,不过现场并没有太多图片资料,只是知道这一代产品将被称作 GeForce7800 系列,规格的命名上与之之前的 Ultra/GT/ 标准版稍有不同,被称为 GTX/GT 和标准版。有趣的是,传闻此代产品将不再使用美人鱼 Lulu 作为形象代言,而是换作大力工头 Lab Fighter Worker! 尽管可以肯定其面部轮廓效果比 Lulu 的头发更出色,但为何 PC 的 3D 世界好像总跟美女有仇?

最后来看看性能指标,GeForce7800 系列核心采用 0.11 微米制程,24 条管线,最高的 GTX 产品核心频率 430MHz,支持 CineFX 4.0 引擎及 Intellisample 4.0 规格,DirectX 版本仍为 9.0C,显存为 1.4GHz/256Bit GDDR3,官方发布日期预定在 6 月 22 日。

物理加速卡将游戏效果
三大境界
1. 精确的物理模拟,具体将表现在
☐ 精确的物体动态
☐ 有限元分析
☐ 柔韧的物体动态
☐ 流体动态
☐ 发射模拟
☐ 服饰模拟
☐ 全局碰撞检测
2. 人工智能
3. 游戏控制



AGEIA



Revolution 革命尚未成功

R-1 约为 3 倍标准 DVD 盒厚度, 确相当小巧。
内置 硬盘 个, 宽 PS2 之后这并不新鲜了。
标: IBM 处理器, 4 个 100MHz
AT 总线芯片, 代号“野马”
介面 NGC 8cm DVD 光盘 / 12cm 标准 D-D 光盘
网络 Broadcom v9 千兆以太网网络 可 NDS 连接
特色 快速启动 安静 低功耗 手柄 集成 1 力感应
触摸屏 同时传输 无线 键盘 控制方式, 在 NDS
中已有相当程度的类似设计

在 E3 2005 开展之前的媒体发布会上,任天堂正式公布了“革命”主机的造型。“小玩意、大乾坤”,任天堂颇为自豪的这样描述这部任氏历史上最小的家用游戏主机。但与两个竞争对手相比,它的外观和指标都还不能与“革命”相衬。

有趣的是,对于像 DVD 影碟播放、高清晰度视频等下一代标准影音功能,任天堂都还没有明确表示支持,甚至有传闻任天堂会取消新主机上的数字音频及视频,这大约有些玩“革命”玩得走火入魔了。虽然任天堂总裁岩田聪曾表示,现有的家用机所提供的图像能力就已经能够达到照片品质,继续简单的加强这方面特性,并不会带来什么不同。不过,在 NGC 推出之后,与 PS2 及 Xbox 相比缺乏 DVD 影碟播放能力,似乎成了它被许多初级玩家从性价比角度首先排除的原因。看看松下推出的支持 DVD 播放的兼容 Q 主机,若非价格及供货区域的限制,一定会比 NGC 更受欢迎。再来看看与家庭数字娱乐紧密相关的影音规格,它们已经不可逆转的推动着数字电视和多声道音响在家庭中的更新和普及,而当“革命”主机无法充分利用这些设备功能时,其吸引力将大打折扣。当然,在主机成本控制和销售价格上,任天堂可能无法像索尼或微软那样挥泪甩卖,但竞争实力的对抗就是如此残酷。由于主机销量无法提升,NGC 也陷入了缺乏广泛的游戏厂商支持的窘境。未来的“革命”主机呢?

任天堂计划推出此款主机的时间为 2006 年,在时间上应该会落后 Xbox360 甚至是 PS3。作为后来者,即便任天堂能够拿出真正吸引大多数玩家的娱乐内容,证明任天堂式的新娱乐比索尼或微软顺应玩家的沿习所提供的娱乐方式更有理,相信也会面临比先入市的手更大的市场拓展难度。

当然,这一切都基于我们作为常人看待问题的角度。正如任天堂在 NDS 中所引入的全新掌机娱乐模式为游戏开发者们带来一场“头脑风暴”一样,这位电子娱乐的巨人一定拥有对这个世界极为独特的视角,在他们愿意向世人宣讲之前,我们最好对“革命”保持沉默。■



ACON5 赛事的圣何塞赛区在拉斯维加斯举行。图中是 ACON5 电子竞技大赛中,选手们正在比赛中。

电子竞技 E3 登场

升格为为期三天的 E3'2005 上举行了一场“费特拉提枪战”(Fatalitty Shootout)电竞表演赛活动,游戏规则非常简单,参赛选手与费特拉提在 UT2004 游戏中以 1 对 1 方式打满 4 分钟,如果你的得分胜过费特拉提,就拿走 2500 美元!对一般玩家来说,这虽然诱人但似乎不太可能,没关系,只要你在对战中能打死费特拉提 1 次,你也能赢得一块 Fatalitty 版的 Sound Blaster 声卡。

看起来升格和费特拉提在长城还没有吸取教训,难道 E3 就真的只有商人出席的“贸易展”?哈哈,许多人都驻足观战,左边屏幕是挑战者视窗,不过大多数人都注视着右边费特拉提的视窗,看看他如何尽情让对手爆头……

通常如果能够打死费特拉提打不死不多于 10 次就算身手不错了,不过第二天降了一个冷门,一位名叫 Burby Harris 的玩家首先击败费特拉提一次,并且成功保持 1:0 的战绩至 4 分钟对战结束,赢得了 2500 美元奖金。不过冷门还不算完,第三天,一位名叫 Laurens Pluijmaekers 的玩家以 11:1 的大比分获胜,令人大跌眼镜。不过,这个绰号“lauke”的小子来头可大了,据称在 WCG、EOGC 和 Cyber X Games 等赛事中都是 UT2004 的冠军,而且不像费特拉提那样赢得过各种不同游戏的赛事,他可就是 UT2004 的专家,Hmm...



一天时间,只花了 5000 美元,但打败了费特拉提的选手在 E3 上好好赚了一笔。

美丽新世界

新世代家用游戏主机的大战已经正式拉开帷幕,对 PC 的游戏娱乐前途起着举足轻重作用的微软,一方面力推它的 Xbox 娱乐系统,一方面也在整合下一代视讯操作系统 Longhorn、3D 绘图标准规格 DirectX 10、整合游戏开发工具 XNA,这将使 PC 首次拥有与新一代主机拥有同等级的游戏开发技术,加上 PC 体系在新的软硬件技术方面的开放性与扩展性,未来的电子娱乐平台竞争中,它仍握有不败的实力。■



枪 咒



文 / 李欲仙

一、初梦

近

名“初梦眼镜，他花”。眼镜是我可在CS里四散

迷了……面包是
真是别开眼，美

二、死亡·疑惑

了整个城市。我们这个小镇小

林成一条长队从眼镜的灵台

前从来没见过，经过灵
镜的尸体那里。

镜是最后看到了前

会团体有极其密切的关系。

没有人比我更了解眼镜，他和

会给我讲过

祖母就去世了，我

相象有烟火化时的





沉的坐席。我走到圆形的观礼台前，缓缓

地鞠了一躬。

我站起来，生硬地说：

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

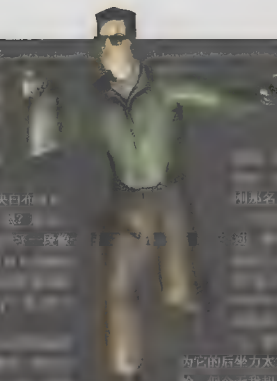
“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”

“对不起，我……”



平台防守人。

小道，几秒钟

后，一名工

友跟到

之处时，

从我的肩中因

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

我没有回答。请

呵呵。我想眼睛应该把国家改为天堂或是地

狱，把货币改为耶稣基督或是牛头马面市。也许

死后的世界根本没有网络，更谈不上QQ，也该是时

下QQ好友上线的敲门声。QQ下方弹出个小小

的上面依然冷地写着：

“好友 鼠标 上线了”

好友列表拉到最上方，

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

三、CS·迷乱

“你开的人死神无时”

“别伤心了，那个男人在旁边的面

中，我没接。头转向窗外，回路上

“你开的人死神无时”

“别伤心了，那个男人在旁边的面

中，我没接。头转向窗外，回路上

“你开的人死神无时”

“别伤心了，那个男人在旁边的面

中，我没接。头转向窗外，回路上

“你开的人死神无时”

“别伤心了，那个男人在旁边的面

中，我没接。头转向窗外，回路上

“你开的人死神无时”

“别伤心了，那个男人在旁边的面

中，我没接。头转向窗外，回路上

“你开的人死神无时”

“别伤心了，那个男人在旁边的面

中，我没接。头转向窗外，回路上

“你开的人死神无时”

“别伤心了，那个男人在旁边的面

中，我没接。头转向窗外，回路上

“你开的人死神无时”

“别伤心了，那个男人在旁边的面

中，我没接。头转向窗外，回路上

“你开的人死神无时”

“别伤心了，那个男人在旁边的面

中，我没接。头转向窗外，回路上

“你开的人死神无时”

为它的后坐力太大，而我又不会开枪，

但今天我却非常想尝试一下跟个

我的眼睛的不再

“皮，皮，你怎么了？”面色惨白

四、QQ·惶疑

CD。窗外夜晚的月光已经降临，天空是无比深邃的

今天下午那网吧的老板。哦，不，我怎么又去想那

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

说真的，眼睛真是才时以想眼没有眼，我打什

他的个人资料

上的QQ，听说鼠标或多或少都有

事也许是小事一

许是我与鼠标

也说不定。至

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

此时能有一丝微光出现在前方指引我走出

鼠标还在上我

人民共和国

画面

画面



大,连穿一半的眼镜都散了出来,瞳孔中散发有微弱的蓝光,根本看不清。

我端正面容,疑惑的面包,心里更乱。面包去网吧应该也能有到眼镜啊!怎么可能没有呢?网吧,网吧,啊?好像,眼镜遇害之前跟我说过要去开发

张脸皱巴巴的,低声道:“这人我知道。”

六、火葬场·线索

纸上的字似乎还可以看清,我拨通了那位警察的电话,听筒里响起一个不耐烦的声音:

“喂!找谁?”
“请问是于警官吗?”

“我前几天你在火葬场见到的男尸,对不,我想起了。”

“哦!”对方的声音立刻变得很有力,精神焕发:“太好了!我们出来谈吧!”

“不用了,就一点线索而已,电话说就可以了,不用大费周折了。”

“那是必须的!请你务必出来!我们好好谈。”

我坐在咖啡厅的沙发上,等待着那位刑警的到来。真奇怪,为什么一定要在“非里非里”无人区的公园里来?特工般的接头方式岂不更

然,门被推开了,他气喘吁吁,我呼了一声,他向我

“你好,我是王安,大家就叫你二皮屁。”
“我打量着他:大概20多岁,人长得白净些。和上次不同,这次他穿的像个文件包。”

“我们可以开始了,请问你想到什么线索?”从他目光里我看得出他很期待我的回答。

“嗯?家网吧?叫什么名字?”
“没想起来。”



“老弟,你再想想行不?这案子对我来说很重要,拜托了!”我有些声音哽咽,好像都要哭出来了。不行,哪怕是胡编乱造我也要给他弄出点线索!我忽然想到了那天我在火葬场看到的那奇怪

“对了,你们警方有没有发现遗体上有什么特别的东西?”

他眼神霎时又变得明亮有神,“什么?遗体上

警察开始搜索,不一会,他就看完了,说道:“特别?没有。其实这案件就很奇怪,现场没发现尸体,只有死者,我们是通过伤口才判定的凶器。”

“不会啊?太玄了吧?”我全身麻了一激灵。

“告诉你吧,这尸体里都没有骨头。”

的脑袋外,没有其它东西。”
“我和于安面面相觑,张口无”,激动的眼泪

“嗯。继续我们的谈话。”还是,说说你的发现吧。”

时,我发现一个袋状物体从落在遗体面部的白色布上弹出。你们的

“没有啊!真的吗?”
“绝对没错,我现在还很纳闷呢。”

“我们用!服务员,买单!”
“去哪儿啊?”
“火葬场!”

“喂!我不去!现在都快天黑了!喂!你调用那么大力拽我!喂!我可要报警了!”

最终我还是被王安拉上了出租车,一路上,

的飞跑。

我们前门说明了来。他让我们去找老面,老面是个很大的人,也是手艺超好的,一些比较难

眼镜就是他修的。

出示了证件,我们便开始

“老弟,我就直接问点,你在给遗体整容时有没

袋状的物体。”

开始回忆,满脸皱纹的

“发现了就不来找我!”

“嗯,我记起来了,那是在火葬场,那天我

“万根本不知道那,验尸记录也没有

五、活着·度日如年

我放松了,眼睛已经闭上,却眼睛的对话里只有我发出的那句“你是谁”

“不对!眼镜他来过,他真的来过!就在我发的消息下方,冷冷地说:

眼镜就光与熟进行视频连接。您是要接受还是拒绝?请回复!”

眼镜见过面?!”这么说,刚才那场梦的瞳孔又一次扩张,流出汗水,凝聚

示:我掏掏虫筒里的古法转复,他我在教室中,也都制个

的周折。那一夜,我像小房子一样把家里面都打扫,令房间在黑夜的笼罩下尽可能的保持灯

火通明,即使如此,我也一夜没有合眼。那一夜仿佛

月落,旭日升。一切依旧机械地运行,还是要去,我还是坐在教室的角落,老师则用粉笔

然而里唱的一件吱吱嘎嘎地响个不停。我忧心忡忡,无心听课,事实上我平时也很少听课。连续研

说话对我来说都可能是不利的,我推开了。一下QQ好友在我。眼镜,他还

昨天眼镜也会上线,我的脑袋像一锅煮开了的粥,煎熬得千万回和

“喂,你到底怎么了?”是面包,现在很关心我的人也就只有他了。

“我什么?”
“你的脸色很差,到底出什么事了?我可以去看看吗?”

“哦,面包,你最近有上网吗?”我小心地开始发问。

“我昨天晚上去网吧啊,你不是知道吗?”

“那你的QQ上出现过某些奇怪的人吗?我的微信向面包,我

“嗯,如果眼镜上戴的,按说明,我不希望把

“春进还恐怖里。”
“不应该出现的好友?谁啊?没有啊,出什么事了?”

“哦,没什么,你放心吧。”“喂,快回面包吧。”

啊,唉~这是多么重要的线索啊!完了,完了,尸体,索性就在这儿一会,顺便看看眼睛是否还在位。

八、结局

的挺可怕的。
新的核群边。

我不自觉地朝着道

不寒而
战地叫
他上
去的

高山,诡异的林地间我

的模糊,时间作
少往东,乱人心绪。
为了找寻关于整

很微三大数

来这片森林,我开始奔跑
踏上了一条小道。

一位太阳正整夜着神族
这是我的梦境! 通往我
在暗处盯着我。是时候让

,"约翰,月

上整排
心火
啊吧的人!

头看着我。很难看出他在想什么。
这样互相凝视很久,我不知道如何感到
很。

七、面对·解谜

往日我从火葬场回来,第

而我却感到他的压力
上美国,打开电脑,这

会再通融,也不会再祈祷,没人

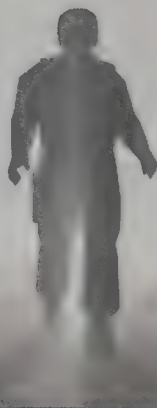
事出版显示 IP 的 QQ

他在想!但我又犹疑了,我越来越
也许是我胡思乱想的地狱无
立刻停止呼吸地站在我背
用

么多了!我便勉强似标往展展的

九、诅咒·轮回

日,面包去网吧上网,刚登录 Q





自杀游戏

文/wellaway

《魔兽世界》中，暗夜精灵主城达纳苏斯的西边，通往鲁瑟兰村的传送点的背后，有一汪池水，池边一挂珠联玉串的瀑布倾泻而下。我走到这里，明明知道此处只是地图边缘，还是情不自禁想去瀑布下方一探究竟，便顺着山崖“溜”了下去。这下不要紧，顷刻间便丢了性命——魂魄一路飘过来复活，发觉自己站在一个无路可走的绝地上。

上面的峭壁无处攀援，下面则是无底深渊。脚下方寸之地勉强可以容身，四周若干难兄难弟横七竖八躺了一地——看来好奇心不仅造就科学家和诗人，还可以造就冒险家和尸体——这种情况下想脱离绝境，一种办法是使用炉石传送回旅店；但在不久之前刚用过一次，还需要等上40多分钟才行……虽说无限风光在险峰，可这里实际是游戏的一个边角，哪里有什么风景，于是，懒得再耗下去的我想到了另一个办法，那就是自杀后在墓地复活。

曾经让无数玩家落泪的仙剑一代，对我来说，曾经只是一个玩不到半个小时的游戏。

很久以前，其实也没多久，就是久得让人能忘记和它，却又想不起细节的那么久，我是个小学生，和大家一起，买几元一张的盗版盘；打满屏马塞克的“红警”，玩《半条命》。有一回，正欲“红警”的我，却因为网吧人满为患，坐到了一台没有连接局域网的机子前，我自无聊的点击了一个图标，于是就认识了仙剑。

只想着“红警”的我并不打算在这个陌生的游戏里有“新的开始”，于是就“旧”的回忆——存档——锁妖塔。那个存档的位置是在锁妖塔底部血池最后一根剑柱之上。我现在已记不起当时怎么会在剑柱上按下空格键，只记得在我胡乱放“酒神”与“乾坤一掷”（仅仅因为名字最帅）后锁妖塔倒了，某个主角被压死了（可怜我连“林月如”的芳名都没记住）。就在此时，有人离开了，我换了台机子去打“红警”，仙剑在我的记忆中只有李逍遥三个字，而且还不能和“仙剑奇侠传”这个游戏一起记住。当下次我去那里的时候，很不幸的被家抓到。小时候的我总是这么听话，从此后的四年里，我再也没去过那里。

二代发行了，很不幸，那时的我连“情何物，生死相许”都不知道。对我们来说，它仅仅是一个消遣用的玩具。我毫不犹豫的用ESC键来跳过片头动画，用空格键来删掉本该记住的剧情。太年轻的我，看不懂主角间的感情，看不懂游戏里的是是非非，看不懂李逍遥为何要去爱那个

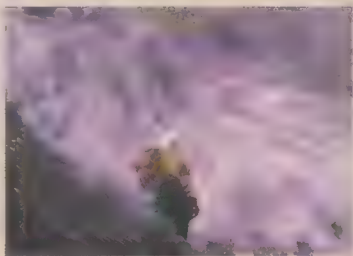
纵身一跃，场景贴图飞速交替居然也带来了一点失重的眩晕感，之后，世界就变成黑白了的……

从早期的电子游戏开始，很多游戏角色都可以用类似自杀的方式结束游戏进程，诸如任天堂的马里奥可以自暴自弃跳进“沟”里，《古墓丽影II》的劳拉MM可以用秘技“华丽”地结束生命，《Quake》系列等FPS游戏主角都可以用火箭筒轰墙自尽，或者给自己丢个手雷之类……广义的说，充满冒险和对抗的游戏世界里，玩家如果放弃对游戏角色的积极操控，那其实就是一种自杀了。而与游戏相关的现实中的自杀事件，多少年来也一直存在着，成为游戏负面影响的有力佐证，比如在遗书中提及《魔兽世界》的13岁少年张潇艺……

像《魔兽世界》这样的网络游戏里，游戏角色的自杀更具有真实感，某些特定的场合（类似上述的游戏死角）可能成为有代表性的“自杀圣地”。这让我有了一些不太负责任的联想。结合各类VR技术让人在虚拟

世界中间或“自杀”两把，是否可以作为一种现实生活中辅助的心理治疗手段，进而对自杀这一日益严重的社会病源形成一定的缓解作用呢？

鲁迅先生曾写过：“要自杀的人，也会怕大海的汪洋，怕夏天死尸的易烂。但遇到澄静的小池，凉爽的秋夜，他往往也自杀了。”假如某一天游戏中充满了使用WC的“天外飞仙”时，或许我会挑选一个“澄静清爽”的场所，顺其自然地告别这个游戏……



一代从三代开始

文 锁妖塔

“妖怪”……。看不懂一切的我，看不出仙剑的经典，看不出一切的一切。看不出一切一切的我，没有在意记忆中留下任何关于仙剑二代的回忆。

时间总会改变一切，曾经不知为何物的我，也知道了它会让人生死相许，所以曾经看不懂仙剑的我，也看懂了仙剑。二代对于我来说，不再是游戏，而是情，是梦，是信仰。我在看懂了景天的无奈、重楼的痴情、雪见和龙葵的牺牲……之后，成了一名铁杆的仙剑迷。

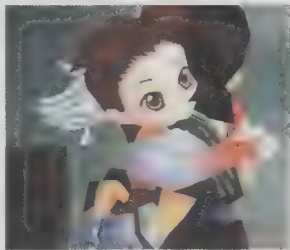
对仙剑的痴迷把我带到了网上，我认识了很多同样的朋友，从他们那里我真正了解了仙

剑，可也真正迷茫了，仅仅是因为很多年前的那款游戏——仙剑一代。看着网上无数帖子都标着“没玩过仙剑一的勿进”，我作出了一个决定：我要重玩一代！

本家门可罗雀的正版店，还有在网游大潮下门庭冷落的盗版摊点，都留下了我无奈的身影：原版仙剑没有了，我退一步，复刻的《仙剑奇侠传》也断了货，我再退一步，盗版仙剑也无法找到。但是，在有一次外出旅游的时候，我习惯性的走进正版商店，看看有没有新货上市，我竟然发现在货柜的角落里居然还有一套一代仙剑。正版！我简直怀疑这个不起眼的商店是通往“回魂仙梦”的路，但那套仙剑却真的实实在在地出现在了我的面前！我永远忘不了我付钱时店主表情，也许是惊讶，也许是高兴，也许是偷笑，我知道，我只知道我完成了MISSION IMPOSSIBLE，也许这就是世界上最最后一套还在出售的仙剑一代了。

我现在虽然看懂了李逍遥，看懂了赵灵儿。但是MID音乐无法让听惯了MP3的我潸然泪下，连人物动作都没有的一代无法让看懂了3D模式的我感同身受，最致命的，知道了剧情的我，知道了林月如最后会抱着李忆如出现在李逍遥面前的我，无法真正体会仙剑的经典。虽然这样，我还是明白了我很多年前就应该明白的事情：仙剑一代是经典，而对于我来说，这是十年前的经典，已经不再属于十年之后的我。

此文献给和我一样从三代才开始认识仙剑的朋友们。■



疲惫却不堪 憔悴

文 / zhizhi

我累了。

也许是椅子太硬，鼠标太重，游戏的节奏太过匆匆，屏幕里的骷髅徘徊四周，我的人颓然倒地，我轻点了“离开游戏”。

于是就真的离开了游戏。

这大约就是失败了，一位好心的人这么讲。时间和金钱都付出了不少，然而始终停留在任人宰割的阶段。任人宰割，任人宰割。在一开始就埋下种子的疲惫之树，现在终于可以发芽，过久想必就要遮天蔽日了。

好心的人告诉我，要挽回败局的办法也是有的。那就是——排除一切杂念蹲在某地，专心致志地敲打骷髅，不眠不休地重复劳动……数十小时的精诚所至，或许就金石为开了。那么从现在一直到最后——倘若钱包有那么厚的话——就畅通无阻，万事大吉了。

这似乎是一件简单的事情，一只加以训练

的猴子完成起来也在话下。这不过是按照某个特定的频率点击鼠标和键盘——这和老式的发报机没什么区别——“按键精英”也可以做得更好，只要通电就会万无一失。然而猴子和人的区别似乎不应该只是人发明了“按键精英”而猴子没有，否则猴子就会在动物园外面卖票而我们就住在里面了。

好心的人叹了口气，用怪异的眼神看着我，又给我出了个好主意——只要一点点花花绿绿的纸片就可以让天使变通途，这个东西《爱神与财神》里的安索尼可是推崇备至。他说把百科全书从A翻到Y，“还没有发现什么东西买不到”。倘若我像他那样出手阔绰，那么从一开始就可以不必面对骷髅的嘴脸，直接享受最好的装备，一路就如履平地了。说到这里，好心的人



眼中似乎浮现出了金币的光芒。

遗憾的是，我既非有钱人，又很在乎和在猴子之间的区别，踌躇太久，现在终于不可救药了。

在我看来，花上一个下午挑战半神巫妖，或者整小时地穿越维度都是有趣的。这正如无名氏反复寻找他的本性：纵然有相同的结果，然而其中的收获，却是绝不相同的。

“时间不是你的敌人，永恒才是”。然而要数十小时面对同一种怪物，数十小时反复欣赏它们倒地的英姿，数十小时竖起耳朵倾听金币落地的轻响……我终于不寒而栗了。我终于开始怀疑时间才是我的敌人。那短短的数十小时是如此的高大，以至于卑微的我无法逾越。

好心的人临走前告诉我，这几十个小时的辛劳是获取未来乐趣的必经途径。已经有无数的前辈通过这漫长的考验，过上了幸福的生活。我还在这里，仰望永远沉沦的天空。我喜欢这个游戏，但几十个小时枯燥的努力，却让我迟迟下不了决心。

我一直在寻找别的途径，试图绕过这几十个小时的枯燥。然而半年过去了，它始终横亘在那里，我始终裹足不前。

我累了，而游戏永远不会。■

强迫型玩家

文 / 科摩多龙

通常情况下，我们会把游戏玩家分为两类——核心玩家（Core User）和轻度玩家（Light User）。从字面意义上来说，前者显然比后者更热衷于研究、探讨游戏的所谓的内涵或衍生活，但却并非就一定比后者更加热衷于游戏。轻度玩家的游戏心态很有可能比核心玩家更加正常——一个成天自称懂得游戏内涵的人，在我看来未必就是真正的玩家，这就好比所谓的专业影评人、艺评人未必就是真正的电影人和艺术家一样。当然，本文并非要论述所谓“CU”和“LU”这两个玩家自怜导致的自恋后创造的无意义词汇，只不过以下要引出一种在定义上的新类型玩家，而做一个“通常性”的玩家分类介绍。

最近在和一位女孩聊天时发现，原来还存在着这么一种类型的玩家，或者说叫做游戏者更为贴切——我将其定义为“强迫型玩家”（Compulsive User）。所谓“强迫型”，并非此类型玩家的游戏动机非主动，和其他两个类型的玩家一样，他们同样是主动地进行游戏，并期望从游戏中获得快感。

从游戏中获得快感，对，就是这个问题，强迫型玩家过于需要从游戏中获得快感了，因此他们会对游戏类型、游戏方式有着苛刻到近乎于残酷的挑剔，每当进入一个游戏，他们会渴望

从中获得快感，这种快感，就是赢。

“每当我进入一个游戏时，我会不自觉地紧张，如同大难临头般，手心冒汗，两眼圆睁。我会在心中把电脑（即游戏中玩家所要面对的敌人）想象得非常强大，因此我会非常小心。”这位女孩如是说。

当然，很明显此类型的玩家所接触的游戏并不会太多，而当我向这位女孩介绍“愤怒的小鸟”、“惩罚者”等较为开放的游戏时，她显得十分感兴趣。从她传达给我的意思来看，只要是能够让她在游戏中赢的游戏，她就会去尝试。

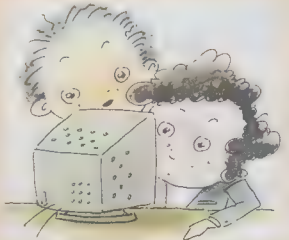
从游戏方式来看，此类型玩家比其他类型的玩家都要投入，且目的单纯。譬如这位女孩，她喜欢《轰炸鸡》（Chicken Shot）、《百战天虫》（Worms）、《恶邻复仇》（Neighbours From Hell）等较为轻松的游戏，同样也喜欢“寂静岭”（Silent Hill）系列这种沉重的游戏。用她的话说，《轰炸鸡》让她体验手忙脚乱的欺负快感，《百战天虫》让她好好地发泄了算计的心理，《恶邻复仇》是用来释放捉弄人的欲望，而《寂静岭》则是“让恐惧压倒压抑的最佳良药”。由此可见，

此类型的游戏玩家只要选择了一个游戏，就必然能够或者说必须从中获得快感，如果没有，他们会迅速地放弃手上的游戏。

而对于和同伴合作进行的游戏，由于他们过于关注自己在游戏中的感受，基本来说他们是无法接受此类型的游戏的。当然，格斗游戏可以接受，但前提是必须有60%左右的把握自己会赢。

赢，这个人类最原始、最本性的欲望，看来才是驱使此类型玩家游戏的根本动力，也因此，此类型玩家应该是最为单纯的玩家吧。

至于究竟此类型玩家在所有玩家中所占比例如何，目前没有做过任何调查，因此无从知道。不过，注意到存在此种类型玩家，本身对于我们就是件有意思的事情。■





战题材电脑游戏大系·西线战场篇

在

[illegible][illegible]

那时路线“左”倾时，大整风，当时的大队干部都下放到生产队。在队里做农活，队长、副队长的工作分工有：队长是管生产，第一副队长是管财务，第二副队长是管生活。队长是管我队的生产，第一副队长是管我的财务，第二副队长是管我的生活。我们中队书记、组织委员是大队干部下放来的，他们管我们中队的生活、财务、生产等事情。队长、副队长和于队长是管我们的生产、财务、生活的事情。那个时候大队长对队里的事情是一把手，副大队长是二把手，队长是三把手。

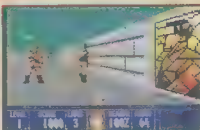


与善于表现宏大场面的苏联战争片迥然不同，欧美的二战电影总是喜欢用士兵的视角来观察战场，欧美的二战游戏也是如此，最底层的作战单位——士兵是玩家们最常扮演的角色，在枪林弹雨中穿梭的普通一兵，总是要比呆在作战室里指点江山的大人物们更了解什么才是真正的战争。



德军总部3D
Wolfenstein 3D

德军总部 3D
是二战游戏的骄傲，
因为它为我们带来
了 FPS (主视角射



了第一款真正意义上的FPS——《德军总部3D》，虽然它在3D图像技术领域的价值远远高于它作为一款二战游戏的价值，但是毋庸置疑，它仍然是那个时代最出色的二战游戏，它原来只能在SLG地图指挥作战的玩家第一次以士兵的身份进入二战时空，在第三帝国的大本营“狼穴”里大开杀戒，即便只有简单的一种场景——石头地堡，但我们仍能从墙上装饰的卐字旗、希特勒画像以及制作逼真的德军军服中感受到浓郁的二战氛围。

重返德军总部
Return to Castle Wolfenstein

继《海军总部 3D》之后，一直没有真正精彩的二战 FPS 出现，直到八年后（一个二战那么长的时间，不是吗？）的 2001 年，怕错过成名而生的名门后裔——《重返德军总部》出现了。《重返德军总部》采用了 QUAKE3 的强大引擎，达到了令人咋舌的视觉效果，但它和它的前作不仅不在它，它开飞 QUAKE 或者它的前作《海军总部 3D》那样只是一个简单载舰的 FPS——在单人游戏部分，有充满紧张刺激的飞机、海战，与玩家一步步去完成一战征程。在多人模式里，引入团队配合的理念，让扮演不同兵种士兵的玩家体会到协同作战的乐趣。虽然名为《重返德军总部》，但玩家不会只在“狼穴”地堡里打靶，有相当丰富的室外场景。从丛林、古堡、海岸作为战士们野战的战场。当然，在 2001 年的圣诞节，《重返德军总部》只是一个开始，更加精彩的二战 FPS 剧集即将连续登场。



荣誉勋章
Medal of Honor

从“荣誉勋章”系列的第一部作品《联合袭击》开始，二战题材 FPS 进入成熟期。《联合袭击》为随后而来的多款同类游戏确定了一些“标志性”的特点：海陆空多兵种的选择；小队配合作战的游戏模式；史实著名战役的引入；



等等。不过,这款游戏给人最深的印象还是以好莱坞“二战大片”(拯救大兵瑞恩)为蓝本制作的战争场景和营造的战争氛围,此后许多的二战FPS都学习了这种方式,以当期最热的二战电影为模板,让玩家亲身投入到电影观众无法触摸的真实战场中去。



战地 1942 Battlefield 1942

紧随《荣誉勋章 联合袭击》而来的是《战地 1942》,与前者相比,它更注重的二战游戏的内涵表现:多兵种的配合作战方式,玩家对各种战车、战机、舰船的控,而不仅仅是大片版的战争气氛的营造。“1942”的战场上,玩家不是像在一款FPS里那样,只能端着枪傻乎乎勇往直前,而是有机会驾驶陆海空各种“战争机器”,由此产生各种五花八门的新玩法,这是《战地 1942》吸引游戏迷和二战迷们的最大卖点。遗憾的是,在占了几款资料片后,“战地”系列转入现代战争题材,离开了二战战场。



使命召唤 Call of Duty

在《荣誉勋章》和《战地 1942》接连获得成功,各种二战题材的FPS蜂拥而上,其中,真正称得上是大作的唯有《使命召唤》,这不仅仅因为它是由《荣誉勋章》原班制作组所打造,更因为它继承了前两部大作的优点,完美地将电影大片效果和《战地 1942》里的陆海空配合作战,而且在多人连线模式上有了新的提高,为了符合二战背景,选择独心国或者同盟国的玩家只能使用史实上该阵营拥有的武器装备,而同时竞技游戏中的平衡性又相当出色,只要战术配合得当,任何一方都有获胜的可能,可以说是达到了史实性与竞技性的完美统一。



十二金刚 Deadly Dozen

一群有着各种稀奇古怪才能的囚犯(或其他不良人士)组成的敢死队,深入敌后,完成种种爆炸暗杀之类的特殊任务——这种老套的情节,在英美的二战影视作品里一抓一把(包括赫赫有名的《加里森敢死队》),这类影视作品的鼻祖是1967年的那部二战电影《十二金刚》,它讲述了十二个军中死囚组成的特别小队立下奇功。2001年发售的同名动作游戏《十二金刚》也采用了类似的桥段,安排好十二个精灵古怪怪的手下,让他们发挥各自的拿手好戏去完成任,是玩家的最大乐趣所在。



胜利之日 Day of Defeat

确切的说,《胜利之日》不能置于二战游戏之列,因为它没有任何关于二战的情节或战役,是一款只能联机进行的纯对战型游戏,一款使用二战武器(也许还可以加上军服?),并在模拟一战环境(类似于战争后期的西线)里展开的CS。虽然游戏里只有步兵,武器也仅限于轻武器,但如果从游戏平衡性、团队配合这些元素来看,《胜利之日》超过了任何一款二战游戏,甚至超越了CS。



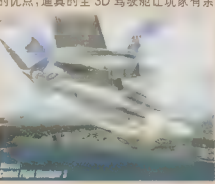
二战狙击手:胜利的召唤 World War II Sniper: Call to Victory

2001年,二战大片《兵临城下》让许多人第一次了解了狙击手这一充满传奇色彩的神秘兵种。2004年发售的描写狙击手作战的二战游戏《二战狙击手 胜利的召唤》虽然来得有点晚,但还是让不少玩家想起了斯大林格勒城下英雄的瓦西里,并因此跃跃欲试。在这款游戏里,玩家的角色是西线战场的一名美军狙击手。与FPS里英勇冲锋的战士不同,狙击手的首要任务是躲藏和隐蔽,然后抓住时机给敌人致命一击,《胜利的召唤》很好地体现了这种感觉。游戏中逼真的天气模拟和战场烟雾效果虽然给狙击手带来了不少麻烦,但也让我们更真切地感受到了战场中的呼吸。



战斗模拟飞行 III 欧洲空战风云 Combat Flight Simulator 3: The Battle for Europe

展现太平洋战争空战的二代作品后,“战斗模拟飞行”系列的第三代把舞台放到了1943—1945年的西线天空,玩家可以自由选择美军、美军或德军升空作战,有多种不同类型的任务争夺某一地区的制空权、支援陆军作战、摧毁特定战术目标等等。本作继承了系列的优点,逼真的全3D驾驶让玩家有亲历之感。另外,苏波纳特电话的“最后武器”——世界上第一批喷气式战,或者干脆不作飞行员而担任轰炸机的机枪手和投弹手,这些另类的飞行感觉也非常有趣。由于本作的起始时间是1943年,早期惊心动魄的英伦空战没有包括其中,所以微软在稍候用同样的引擎制作了资料片《战斗模拟飞行 III 不列颠空战》。



B-17 飞行堡垒 B-17 Flying Fortress

以二战中一些传奇的军机为主题制作的游戏,例如《伊尔2》和《B-17 飞行堡垒》虽然运动范围狭窄,但仍然获得了很多玩家的青睐,尤其是后者,让习惯了歼击机的玩家们得到了完全不同的飞行体



验。正如它的绰号那样,B-17是一个巨型飞行堡垒,其中有驾驶员、导航员、测量员、炮弹手等10个兵种,玩家可以控制其中任何一种角色,享受不同玩法带来的乐趣。游戏中庞大的B-17轰炸机群在无数架战斗机护航下缓缓前进的壮观场面,给人留下极其深刻的印象。



无论在哪个战场,特种部队的指挥官们总是会成为玩家最想扮演的人物,因为这能最大满足大家体现英雄主义的要求。而率领一小队普通步兵作战,这样的低级军官似乎真是太平凡了,叫人提不起兴趣,这大概是“近距离作战”没法获得青睐,而“盟军敢死队”大受欢迎的原因吧!



盟军敢死队:深入敌后 Commandos: Behind enemy lines

小组即时作战游戏的开山之作《盟军敢死队》深入敌后是史上最出色的二战游戏之一,在这里,习惯了FPS和RTS玩法的玩家们终于明白,在真正的战争中,坦克不会从兵工厂里自动冒出来,而一个大兵无论多么神勇,也是挨不了那么多枪的。是的,《盟军敢死队》带给大家前所未有的战争真实感。每一次作战我军都在数量上处于劣势。你只有六名队员,不会更多,而任何一个普通德国兵都可以要了他们的命,任何一次失误都可能导致无谓挽回的失败。这款让大家不得不经常LOAD和SAVE的游戏获得了巨大的成功,在此后的续作中,特种兵们的战场也从西线进军到太平洋和苏联。



近距离作战 Close Combat

“近距离作战”系列是一个游戏史上“叫好不叫座”的标本。作为最真实的二战游戏之一,它享有崇高的地位,所有玩家都不得不承认它表现的准确性,而复杂的命令系统也是极其的专业,对于战场的地点、气候、视线等方面的模拟与实践无二,但是最大的问题就是它玩起来非常之“不爽”,玩家需要操作的内容是在太多了,战斗被切割成一个个零碎的指令、移动和进攻的过程,难以完整的去体验一次流畅的作战。所以,在经历了整整五代的挣扎后,“近距离作战”系列终于告别了二战策略游戏舞台,它的第六作(先发展制人)成了一款现代战争题材的FPS。



寂静风暴 Silent Storm

这是一款仿造“铁血联盟”模式制作的回合制小队战术游戏,作为特种部队指挥官,玩家们要来自反法西斯各盟国的40多位战士中挑选出



6位,组成令兵小分队,空降到第三帝国去完成一系列特殊任务。虽然是一款策略游戏,但《寂静风暴》引入了RPG中的人物培养系统,在角色升级后,玩家可以通过配备的方式使队员们成长,拥有各种特殊的战力。游戏的自由度非常大,每一个玩家都可以训练出特色鲜明的小分队,用自己喜欢的方式去解决德国鬼子。



士兵们:二战英雄 Soldiers: Heroes of World War II

在二战游戏的玩法几乎已被游戏设计师们用尽的时候,2004年的《士兵们:二战英雄》还是让我们看到了新的创意,它混合了动作游戏和策略游戏的优点,以完善的操作指令系统和真实细腻的战场表现征服了玩家。大家在享受指挥作战乐趣的同时,又必须亲身投入紧张的战斗。另外,游戏对二战武器装备的精细刻画让军事迷们大呼过瘾,每一名士兵和车辆都有各自的名字或是编号,每一种武器都有独特的弹药和精确的装弹容量。游戏难度相当大,很多任务中敌我力量悬殊达到了令人发指的地步——你可能要用一个班的兵力去进攻一个武装到牙齿的德国坦克,这让不少喜欢猛冲猛杀的玩家们望而却步。



隐藏与危险 Hidden & Dangerous

“隐藏与危险”系列也是一部以特种兵小分队敌后作战为题材的,策略与动作成分并重的作品。它与其他二战游戏最大的不同就在于,它的剧情不只限于二战,也包括了二战后苏联与盟国在东欧的对抗(这在资料片里表现得明显),包括在希腊与土耳其的战斗,以及红军手中抢夺德国核武器专家等剧情。英国的特种部队在刚刚对付完德国人之后,马上又把矛头指向了昔日的盟友,这样的剧情使《隐藏与危险》带上了太多的冷战的不良意识形态元素。



猎杀潜艇II Silent Hunter II

在“猎杀潜艇”获得巨大成功后,制作方从太平洋移师到二战中真正激烈的潜艇战场——北大西洋,在这里,盟军舰队与纳粹海狼之间进行了四年多的生死搏杀,有着无数惊心动魄的战役和故事。与其他二战游戏不同,在《猎杀潜艇II》里,玩家只能选择扮演德国一方的海军军官,指挥U型潜艇挑战同盟国的海上力量。所有的作战任务都是围绕突破盟军的海上补给线展开的,玩家可以亲历如偷杀斯卡帕湾击沉英国“皇家橡树”号列级舰、伏击PQ-17运输船队等真实的战例。它的续作《猎杀潜艇II》已于不久前发售,依然是以德国潜艇舰长为主角,战斗任务增加到100多个。





二战不仅仅是国家和民族间的战略较量,也是各国名将间的对决博弈。二战游戏给了我们一个机会,让我们能够亲自指挥名将们所指挥过的战役。在游戏中与名将们同行,你会感觉到自己也融入了历史,成为了他们中的一员。



盟军元帅 Allied General

战争游戏名门SSI在其“五星元帅”系列第一作《装甲元帅》一炮而红后,推出了续作《盟军元帅》。这也是一款传统的六角战棋游戏,分为西欧、北非和东欧三个战

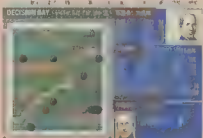
场,玩家可以带入二战名将的身份,去指挥诸如阿拉曼会战、诺曼底登陆和阿登反击战等一系列著名战役。《盟军元帅》相对于《装甲元帅》最大的改进就是部队补给的要求被加强,作为统帅的玩家,时刻注意我军战线长度以及补给的保障,可能要比一味进攻和占领更为重要。



欧陆战线

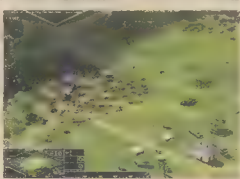
这款光荣公司的早期二战游戏名作除了PC版本外,还有十六位游戏主机平台、世嘉和超任的版本,可见其曾经拥有相当大的影响力。它最大的特点

就是引入了部队编制系统,分为军团、师团、大队、连队四级建制,炮兵、坦克、工兵等作战部队并非独立存在,而是隶属于某个师团,此外,还包括作战参谋、情报参谋等辅助人员。地图上涉及的地名完全真实,你的师团长和参谋们也是由二战名将来担任,非常具有代入感。



突袭 Sudden Strike

《突袭》的出现,颠覆了自“红色警报”以来盛行的大量生产然后决战的模式。它彻底取消了采集资源 and 建设系统,在每场战役里,玩家所拥有的部队都非常有限。在战场上,任何一个指挥官都不可能随身携带兵工厂,对吧?可能组织起传统RTS里那样铺天盖地的坦克攻势,需要步步为营,谨慎小心得在侦察中进攻,因为敌手的AI能够得到出乎意料。游戏对于战场、武器的细致设定也能让人感觉到制作者对二战军事的研究之深。这个系列目前已经成功延续到第三代,而且每一部都有比前作更高的品质。



非洲军团对沙漠之鼠 Desert Rat vs Afrika Korps

在绝大部分二战游戏里,北非都是作为配角场景出现的。虽然战争的胜负不是在非洲决定的,但北非仍然算得上是二战中最富戏剧性的战场,所以也有以它为主题的专门作品,例如即时策略游戏《非洲军团VS沙漠之鼠》。在这款游戏里,玩家需要指挥隆美尔或者蒙哥马利,在托卜鲁克或阿拉曼决战,改写或重复历史。游戏最大的特点是对坦克决战宏大场面的刻画,在满天黄沙中隆隆前进的装甲军团,能让每一个二战迷热血沸腾。

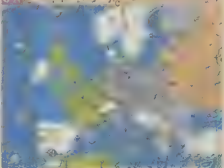


历史是人民书写的,但是人民往往需要领袖们来为他们执笔。对于和平年代的游戏玩家来说,执笔书写一段虚拟的二战历史同样有巨大的成就感。当你愤怒的给空军下达轰炸柏林的命令,或者激动的看到登陆部队在诺曼底击溃德军的时候,你会感觉自己就是丘吉尔和罗斯福,而显示器上的世界地图,就是你这个历史巨人脚下的真实二战世界。



加里的大战 Gary Grigsby's World at War

这是最新的一款以策略游戏大师 Gary Grigsby 命名的,体现国家战略层面的二战游戏。可以说它是至今为止最全面的展现二战世界的一款游戏,不是一场战役,不是一场会战,甚至不是国战、东线或者太平洋战场,而是把整个世界像一盘棋精确呈现。甚至包括那些史实中并没有参战的诸国,然后让各方势力——盟国、苏联、轴心国在玩家的互动中互动。玩家要像一位真正的领袖那样,思考包括政治经济外交军事在内的一切国家层面的问题。与其他同类作品相比,《加里的大战》的游戏难度不高,普通玩家不难上手,但是想要挑战高难度模式或在网络对战中取胜,同样需要很深入的研究。



大战略 98

这是从大名鼎鼎的“世嘉大战略”(《大战略 德意志的闪电战》)发展而来的,与前者同样精彩的一款战略游戏。以二战中德国的闪电战进攻为主线剧情,同时玩家还可以选择单场战役模式。在游戏中,生命值需要消耗一定军费,而且消耗数额呈指数级增长,玩家不可能像在其他同类游戏里那样,为了一次攻击就反复SAVE/LOAD,甚至没有足够的军费在一次大规模行动前存盘保险,这就大大提高了游戏难度。到了战争后期,由于战场巨大,单位众多,每回合都要经过漫长的等待,这个问题成为《大战略 98》最大的弊病。值得一提的是,游戏配乐大都选自交战国的军歌,相当之有震撼力。

(在上期的《太平洋战场篇》中,笔者将藉由SYSTEMSoft授权、世嘉出品的《大战略:德意志的闪电战》写作了SYSTEMSoft公司的作品,特此致歉!并感谢“大战略”中国网站的读者朋友指正!)



不

在《侠盗猎车手》(GTA)系列游戏中，玩家可以扮演一名黑帮分子，在洛杉矶、圣安地列斯和自由城等城市中，进行各种犯罪活动。游戏中的黑帮文化，是游戏的核心元素之一。本文将从以下几个方面，探讨GTA所表现的“黑色文化”。

首先，游戏中的黑帮文化，主要体现在角色的设定上。游戏中的主角，通常是一个黑帮分子，玩家需要通过完成各种任务，逐步建立起自己的黑帮势力。游戏中的黑帮分子，通常具有冷酷、无情、狡猾等特征，这些特征使得他们在游戏中成为了玩家的“英雄”。

其次，游戏中的黑帮文化，还体现在游戏的玩法上。游戏中的任务，通常都是与黑帮有关的，比如抢劫、杀人、贩毒等。玩家需要通过完成这些任务，来提升自己的实力和声望。游戏中的玩法，充分体现了黑帮文化的核心——暴力与权力。

最后，游戏中的黑帮文化，还体现在游戏的背景设定上。游戏中的城市，通常都是一个黑帮势力的中心，玩家需要在这个城市中，建立起自己的黑帮势力。游戏中的背景设定，充分体现了黑帮文化的核心——暴力与权力。

- 主角姓名：意大利风格或 Tommy 等英文中小人物的名字
- 标志性武器：左轮手枪、水果刀
- 游戏：《黑手党：失落天堂之城》
Mafia: The City of Lost Heaven
- 黑色指数：★★★★★

提到黑帮，任何人都无法忽视发源自西西里岛，发展、繁荣在意大利各大都市的意大利黑手党。无论你是一个平民百姓、影评人还是游戏玩家，黑手党们大多通过家族笼络人心，以家族中长老式的老者为领导，有着森严的等级制度。无论从电影《教父》(The Godfather)、《盗亦有道》(Good Fellas)，还是游戏《黑手党：失落天堂》来看，黑手党们最大的特点除了标榜自己家族非常的团结外，还非常善于美化自我形象，让人们看到一个个举止优雅、文质彬彬，甚至颇有艺术气质的绅士。特别有意思的是，这种所谓的气质并不单独表现在黑手党党魁身上，甚至游戏《黑手党》中初出茅庐的 Tommy，哪怕刚开始只是一个为老大开车跑腿的喽罗，也要以一身绅士的行头亮相。彩的出现，在芸芸众生的洋世之中。



马龙·白兰度扮演的教父，堪称黑手党的标志。

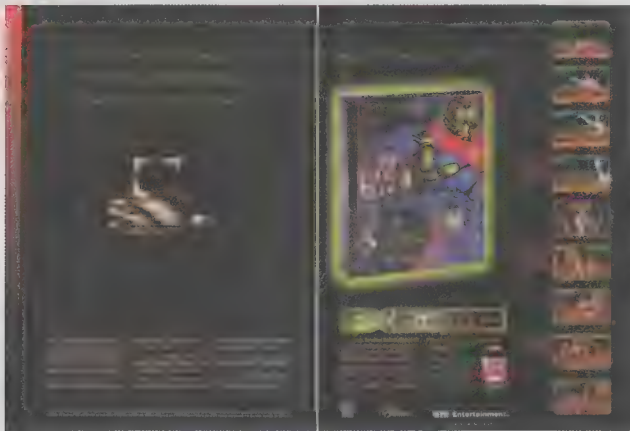
黑手党文化：黑帮文化的核心

黑手党文化，是黑帮文化的核心。黑手党文化，是指黑手党成员在长期的活动中，形成的一种独特的文化。这种文化，包括黑手党的组织结构、黑手党的行为准则、黑手党的价值观等。黑手党文化，是黑手党成员身份的象征，也是黑手党成员行为的指南。

- 黑手党：Mafia
- 标志人物：教父
- 标志服饰：拥有玫瑰的礼服、颇为讲究的发型
- 标志语言：朋友、兄弟、父子间的信任

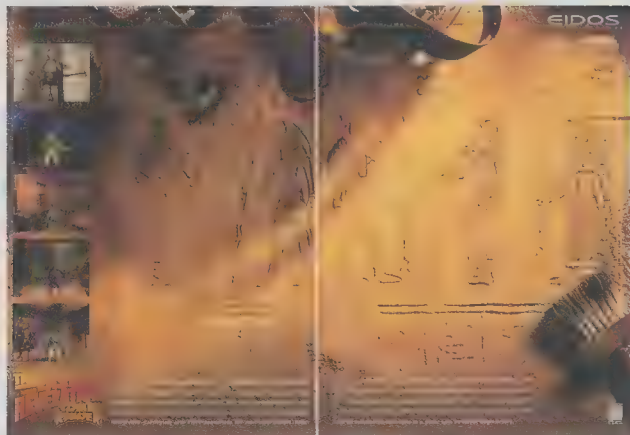


游戏《黑手党》原汁原味的 Mafia 风格



“它始于五千年前
它将终结于此刻
古墓丽影:最后的发现”

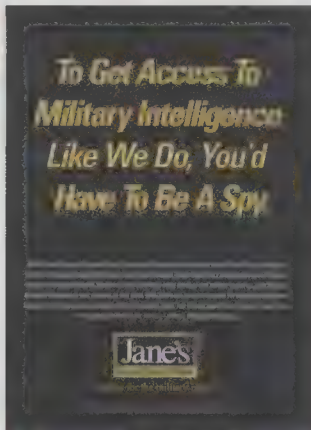
1999年 Lara 小姐在她的第四作中开始了“扫荡”。游戏的制作者仍在强调本作拥有“你所要的一切”，但确切的说，3D 图像的表现力即便有所提升，却仍是缓慢且细微得不那么容易被察觉；就算是 Lara 小姐本身，我们一向经历过的埃及冒险，看起来也亏之前的大同小异；好吧，除非你对石板上的 Lara 小姐新造型感到“惊喜”……



“选对游戏，
就比任何小儿科的玩意儿
快上 50 倍

这就是对路的游戏
未来战士”

1995 年 PC 史上首款原创 3D 格斗游戏，早在 3D 加速硬件普及之前，就已迫不及待的面世了。这时正是奔腾处理器将 PC 机能拖入一个飞速发展时期的开端，设计优良的游戏不仅变体现最新处理器的机能，问时还要兼顾 486 这样的普及系统，为研究一下兼容的 PC 系统开发游戏软件，常常会遇到这样随心所欲的尴尬——当然，若能处理好这样的问题，倒也不失为一大卖点。



“要像我们这样
搞到军事情报
你恐怕非得当间谍了

选择你的武器
美国空军”

1999 年 简氏战斗模拟
游戏系列总是有这样的
资本来炫耀，而他们在
游戏中涉及的军事内容也
够扎实——不过除非我
是间谍，否则对于追逐
“真材实料”而忽略了游
戏本身的刺激与乐趣，最
终也只能落得孤家寡人
的下场——但我也不得
不承认，面对这些足以毁
灭世界的武器，真希望能
轻松的好好玩上 一番啊！



“发现自我
在那不同寻常之处。”

你曾拥有摧毁钢铁与骨髓的力量？
你曾凭着意念改变现实？
你曾想过半拥英勇的功绩？

你真的想吗？

龙与地下城”

2000年 威士智公司的骰子和卡片虽然与大多数电脑屏幕上的游戏画面的真实感相去甚远，但他们的游戏却又总是和现实最近——“在龙与地下城的威德博杀中，赢得为期8天的英国旅程。立即访问 www.playdnd.com/cgw1”没错，这不是你以为的MMORPG，而是一场场奖励丰厚的电子卡牌游戏对战。当然，这些游戏的确是出自拥有“龙与地下城”规则版权的东家。



“普通鼠标 对比

WingMan 力回馈鼠标

究极感应神经在掌部的分布图示
(以 tactograms 为指标)

注：这是胡言乱语，试图描述 WingMan 力回馈鼠标难以置信的功能。‘究极感应’并非一个词，‘掌部’是，它的意思是‘手’。那么‘tactograms’呢？同样，并非一个词——但听起来酷。”

2000年 罗技在电脑周边操控设备领域，以 WinMan 品牌为代表推出了一系列力回馈产品，同时也将这项最热门的技术引入鼠标之中。不过看着他们的图例说明，也许“力回馈鼠标”的确是令人费解的创意。



“大画王”

Play!

the 第九城市

人民网  GAMEPEOPLE.COM.CN

網易 NETEASE
www.163.com

魔獸世界大國王

四格漫画作品在网络上广泛传播

更多《魔兽世界》四格漫画创意证集中!

所有创意、图档请发送到活动专用邮箱 www@playgamest.com

或者邮寄至北京 813 信箱 (100037) “魔兽世界人物”评委会收

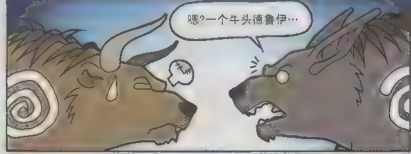
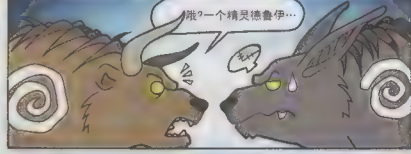
猛击此处,查看新鲜好玩的“魔兽世界大画王”!


网易游戏专区 <http://gameweb.163.com>, 2005, huodong.wow

人民网专刊 <http://game.people.com.cn/GB/47594/index.html>

九城动漫专区 <http://comic.the9.com/info/event/2005-11-30/13014.htm>

魔兽世界之罕见生物



2005.5. KID-AL ∇ 三 

■如簇至宝(创意·吉林 郭宇光,

■ 磨行无致,创意:广西 韦鑫:

1、某盗贼潜入班奈希尔普穴……被占卜师发现。

2、第一次潜入,又被发现。

3、第三次潜入，还是被发现

4、盗贼对占卜师：“老大！你是不是外挂啊，怎么每次都能发横财！”

占卜师对盗贼：“老大！你每次进来都踩我脚，你教我怎么
能不发现你！”

■钓鱼奇遇 创意：辽宁 盛兆燕

1、某人钓鱼中：“唉……小鱼。”

2、某人继续钓鱼中：“唉……还是小鱼。”

3、某人(兴奋):“嗯? 这个比较重! 估计不是小鱼!”

4、钓上来的物品是“XXXX 的尸体”。

其人

■ 照章办事、创意：北京 崔洋，

1、(狮鹫飞机场,人类战士来了)

狮蟹管理员：“到暴风城，每位2个银币。”

2、(狮鹫飞机场,矮人战士来了)

獅鬚管理员,"到慕凤城,每位1个银币。"

3、(狮鹫飞机场,侏儒战士来了)

狮鬃管理员：“别暴凤城，免费集

4、人类战士：“我靠！凭什么他们一个

起我们人族么??!”

鄉證管理員：“我們照章辦事，矮人身高不足1.4米，半票，侏儒身高不足1米，免票。”

■学习锻造(创意:辽宁 张东磊)

1、某干瘦法师：“唉，我体质太弱，力气太小，逃跑都跑不掉的……”

2、某干瘦法师(奋斗之火燃烧!)：“所以，我要学习锻造!让它来打造我强健的体魄!”

3、某干瘦法师找到锻造铁匠：“大叔，我要学锻造！”

是你以后锻造生涯中必不可少的最佳工具！”

10. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2686-2692.

南京长江大桥工程局

1. 某公司生产的产品，其质量与成本的关系如下：

中法實業輝煌世紀紀念冊

[illegible]

1994年12月1日 星期四 (12月14日)

• 此後就將以「*山田孝之*」為名義活動。

THESE THINGS ARE, HOWEVER, NOT THE ONLY

作者 吴理

就是
路里

作者: 吴理

们掉根汗毛你都
“花钱”——连输
局了，快没钱买
枪了吧。

呵 臭老头儿
以为我拿你们
没招儿吗

咕咕咕!!

哇哇!!

作者·吴理

呢？老大怎么突然消失
了……

一定是因为使用作弊器而被
服务踢出去了

老大抢走了我的
眼镜，还喷了漆，
哎，抢把这里当
娘俩了

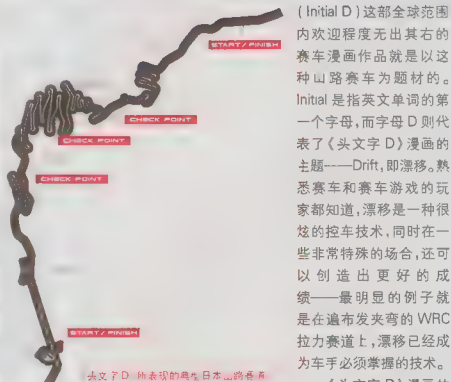
杂谈“头文字D”模式 我要漂移

作为一个竞速游戏爱好者,你会知道“科林·麦克雷拉力赛”系列代表了WRC的拉力文化,知道“职业车手”系列代表了场地赛文化,还知道“极品飞车·地下车会”系列代表了欧美地下赛车文化。但是,也许你不知道还有一种追求山路竞速纯粹快感的作品,这就是《头文字D》系列漫画和游戏。

日本是一个多山的国家,复杂的多山地形造就了弯弯曲曲的公路。通常来说,普通公路的设计都应当尽量追求平直(高速公路弯道设计的一个很重要的作用是减轻驾驶者的疲劳感),而蜿蜒曲折的道路给人的第一感觉就是——赛车道。由于山地的客观原因,盘山而过的公路总是要依靠山势修建。大自然的鬼斧神工造就了雄奇险峻的群山,也使得依山而建的公路同样变化丰富,各种长度的直道和各种半径的弯道分布其中。在有着先



(《头文字D》)



作者重也秀一(Shuichi Shigeno),1958年出生的A型血双鱼座座的先生。重也秀一的漫画作品大多和体育运动有关,在《头文字D》之前,他的作品《BARIBARI传说》从1983年开始连载并引起轰动,并掀起了后来日本的摩托车漫画热潮。1985年《BARIBARI传说》获第9届讲谈社漫画奖,并于1986年被动画化。

而到了1995年的《头文字D》,重也秀一的漫画专业性更上一层楼,这主要得益于监制土屋圭市先生的加入。后者的加入使得整部漫画的专业性得到极大增强,无论是赛车运动爱好者还是普通的动漫爱好者都可

(Initial D)这部全球范围内欢迎程度无出其右的赛车漫画作品就是以这种山路赛车为题材的。Initial是指英文单词的第一个字母,而字母D则代表了《头文字D》漫画的主题——Drift,即漂移。熟悉赛车和赛车游戏的玩家都知道,漂移是一种很炫的控车技术,同时在一些非常特殊的场合,还可以创造出更好的成绩——最明显的例子就是在遍布发夹弯的WRC拉力赛道上,漂移已经成为车手必须掌握的技术。

(《头文字D》漫画的

以从中获得乐趣,学到赛车知识。监制土屋圭市是一名跑山路赛道起家的车手,1956年1月30日出生于日本长野县。曾参加过勒芒24小时耐力赛的他,凭借自己的努力得以最终打入国际市场,成为日本最具知名度的车手之一。说起土屋圭市的成功还有一个小故事。早年他个人曾制作表演赛车漂移的录影带,日本职业赛车协会以有损车手名誉为由一度吊销他的赛车执照,这对赛车手来说是相当沉重的打击。然而幸运的土屋圭市,却因此声名大噪并以轻松诙谐的姿态,活跃于演艺圈及文化界,举凡各类汽车周边媒体,他均会以嘉宾或主持人身份出席,评论、试驾多款跑车及改装车。当然,土屋圭市自己也曾坦言,在自己的年轻赛车岁月里,《头文字D》着力渲染的午夜山路竞速对学习赛车并没有帮助,当赛车手面对多变的赛道环境,比胆识、比幸运的成分更高。

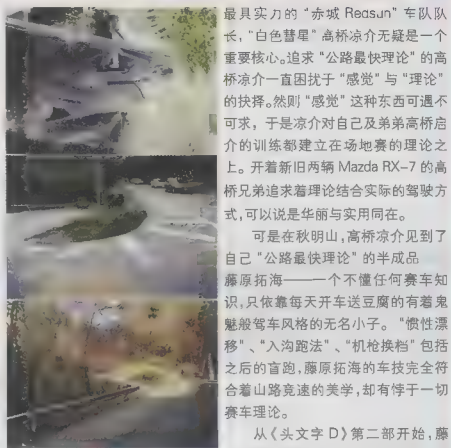
如果《头文字D》只是讲述年轻人飙车这么简单,也便不能获得如此伟大的成功。事实上,《头文字D》代表的是一种独特的赛车文化。我们先来看看世界上三大风格迥异的汽车赛事,F1代表的是最精细最昂贵的场地赛,WRC代表的条件最艰苦的拉力赛,Lemon(勒芒)则是赛车制造和车手耐力的最严格考核。相对于三大主流赛事的权威而言,《头文字D》追求的山路赛与欧美流行的地下飞车一样,看起来更像是街头篮球这种非主流文化。



《头文字D》漫画系列中,群马县

《头文字D》的故事大多发生在路况复杂的山道。秋明、赤城、椎冰、秒义等等,一条条山道成了铭记传奇故事的舞台。相对于规则的场地赛而言,山路充满着不确定因素。譬如,山路赛不采用场地赛惯用的同时发车,而常常采用前后发车,但有时又不同于拉力赛的完全拼别逃离,车手并非仅和时间对抗,超越或脱离对手才是山路赛取胜的条件。山路赛可以说是揉和了场地赛的规则和拉力赛的不规则。若想称霸山路,车手对于道路的感觉、路线的计算以及心理上的因素都是取胜的关键。

也正因此,作者重野秀一希望通过《头文字D》来思考并分析,在山道赛中,感觉和理论究竟哪个更重要。整个“头文字D”漫画系列中,群马县



最具实力的“赤城 Reasun”车队队长,“白色彗星”高桥凉介无疑是一个重要核心。追求“公路最快理论”的高桥凉介一直困扰于“感觉”与“理论”的抉择。然则“感觉”这种东西可遇不可求,于是凉介对自己及弟弟高桥启介的训练都建立在场地赛的理论上。开着新旧两辆 Mazda RX-7 的高桥兄弟追求着理论结合实际的驾驶方式,可以说是华丽与实用同在。

可是在秋明山,高桥凉介见到了自己“公路最快理论”的半成品藤原拓海——一个不懂任何赛车知识,只依靠每天开车送豆腐的有着鬼魅般驾车风格的无名小子。“假性漂移”、“入沟跑法”、“机舱换挡”包括之后的盲跑,藤原拓海的车技完全符合着山路竞速的美学,却有悖于一切赛车理论。

从《头文字D》第二部开始,藤原拓海走出群马县,开始参加多陌生地方的比赛,而横在他面前的第一座大山,便是驾驶三菱 Lancer Evolution II 的须藤京一——这个以打败高桥凉介为目标的车手完全属于场地赛的阵营,擅长反击跑法,精于在弯道发挥大马力赛车的优势。虽然这不足以打败高桥凉介,但是却让藤原拓海第一次认识到赛车实力及理论知识的重要性。于是,藤原拓海决定追随高桥凉介,开始县外远征。

在经过了红叶山的牛刀小试后,高桥凉介毫不客气的选择了以擅长场地赛闻名的车队“东堂会”作为对手。从藤原拓海和馆智智的比赛后,凉介开始越发坚定“感觉重于赛道理论”的信念。在接下来的比赛中,“直线可以追上对方,但弯道速度不如对方”的感觉让藤原拓海第一次站在对手的角度去和另一个自己比赛。

到目前为止,对大小马力赛车不同的控制研究,飘移与半漂移的较量,仍在继续的《头文字D》故事,开始挖掘赛车的深层次奥妙。然而故事发展到这里,如海绵一般不断学习、成长的藤原拓海开始面临着一个重大的选择:高桥凉介继续执著着对拓海驾 AE86 的轻量化改造及相关战术制定,并认为藤原拓海与 AE86 便是灵魂绑定;而藤原拓海的老爸藤原文太——《头文字D》的隐藏 Boss,却认为藤原拓海在 AE86 上的修行已经走到了极限,任何对 AE86 的执著都将将会束缚藤原拓海成长的前途,因此文太购买了新富士赛车 Impreza,希望藤原拓海能够转型,从小马力车成长为大马力车。两个同样爱护藤原拓海,希望帮助藤原拓海成长的男人,因为不同的理念与信念开始用不同的方式的打造藤原拓海的未来。豆腐小子的未来会怎样?《头文字D》的未来会怎样?在一切都是未知数的山道上,一切都有可能



《头文字D》漫画系列中,群马县

《头文字D》作为一部在年轻人心颇具影响力的漫画作品，自然不会错过改编成游戏的机会。目前大家可以接触到的和《头文字D》有关的游戏，就有如下几款

■ 头文字D 山口复仇

Initial D Mountain Vengeance

■ 平台: PC

一部由 Canopy Games 开发, ValuSoft 发行的 PC 游戏。本作只能算是 PC 平台竞速游戏的小品, 并不优秀, 也许就只有《头文字D》的 Fans 们会去玩玩。由于整体表现不佳, 可以说浪费了《头文字D》授权的金字招牌。



■ 头文字D: 外章

Initial D Another Stage

■ 平台: GBA



一部由 Sammy 开发的极具创意的《头文字D》游戏, 制作相对于 GBA 平台而言堪称精校。游戏并不需要玩家从头到尾驾驶赛车, 只需要在恰当的时机给车手下达指令就可以进行比赛了。无论多么复杂的赛车技术动作都可以通过玩家精确的指令来实现。

游戏中加入了赛车的改装功能, 车手也会根据玩家的选择而学会更多驾驶技术。游戏中给赛车加入了轮胎、刹车和悬挂 3 项属性, 任何驾驶动作都会消耗这 3 项数值。当数值不足时, 相关的驾驶动作就会失效。因此玩家需要在追求速度的同时, 采用保护赛车的方式取得胜利。游戏的细节很丰富, 值得细细品味。

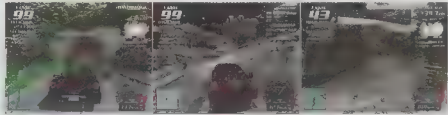


■ 头文字D: 街机篇

Initial D Arcade Stage

■ 平台: 街机 (Naom 2 机板)

SEGA 可以说是为《头文字D》的游戏化不遗余力, 推出过《头文字D》的街机 and PS2 版本 (Initial D Special Stage) 的游戏。目前《街机篇》已经发展到了第 3 代, 预计将于年内推出第 4 代作品。《街机篇》游戏支持磁卡。可能很多 PC 玩家并不熟悉街机磁卡, 它是专用于某一款游戏的记录卡, 和以前的电话磁卡很相似。《头文字D 街机篇》的磁卡卡面上还可以打印一些文字。磁卡中记录了玩家赛车的游戏进程、车辆改装情况和记录等等。



SEGA 的游戏一向以易玩难精为目标。从表面上看, SEGA 的《头文字D》游戏在车辆操控的拟真上, 比起 PC 平台的《GTR 赛车》、《理查德·伯恩斯拉力赛》等顶级游戏有很大差距, 玩起来很动作化, 竞速游戏新手也能很快体验赛车快感, 可一旦追求不断创造记录, 难度却不逊于对手。《街机篇》有一个非常微妙的设计——加速能力损耗。游戏并没有从很拟真的角度设计, 玩家赛车的加速能力也不是完全依据物理规范的, 当玩家过弯速度过高而碰到墙壁或障碍物时, 并不会损失大量车速, 而是在损耗部分车速的情况下再损耗部分加速能力。常常会出现高速行驶并乱蹭之后, 在直路加速中被过弯速度慢却没有碰到障碍物的对手超越的情况。因此, 《街机篇》是一个有着不同于其他竞速游戏规则的独特游戏。

■ 赛车 Online

CTRacer

■ 平台: PC

被称为“头文字D之父”的 SEGA 著名赛车游戏制作人新井健二, 在参与制作了《头文字D: 街机篇》后, 参与制作了 SEGA 与韩国现代数码合作的全球第一款 PC 平台网络竞速游戏《赛车 Online》。《赛车 Online》积聚了《头文字D: 街机篇》的精华, 后者中的大量山路赛道和任务系统也将移植到《赛车 Online》中。在今年 1 月 25 日新井健二作为游戏制作人访沪, 谈到《赛车 Online》时, 在记者问起“制作赛车游戏首要考虑的会是什么时”, 新井健二明确的表示是操作性。并表示如果一款赛车游戏操作性不好而画面再好, 那也不会有多少人问津。而即使画面一般而操作性很流畅, 那么它始终将拥有固定而广泛的玩家群。在这样一种理念下, 《头文字D》游戏诞生了, 而此次的《赛车 Online》也是如此, 在追求真实感的同时力求让玩家感受到本作良好的操作性。随着 5 月 25 日“《赛车D计划”的展开, 玩家将能够在 PC 平台体验纯正《头文字D》风格的赛车快感了。



新井健二

头文字D外观

在“头文字D”版的《随车Online》中,个性车辆将成为玩家的喜爱,这得益于新的贴纸系统和变色系统的开放,这是对自己爱车进行外观上改装的最便捷的途径。在《随车Online》的世界中,汽车的外观与装饰也尤为重要,随车一族中谁不想拥有一辆外型超酷的坐驾来标榜自己张狂的个性!现在,图案缤纷的局部或全身贴纸将出现在《随车Online》中。除了贴纸系统,变色系统对改造外观也是非常重要,不同的车体颜色搭配不同的贴纸会产生完全不同的感觉,配合游戏中原有的外壳更换系统,每一个玩家都能自己设计出一辆外型独一无二都市赛车!在这场“D计划”中,“头文字D”贴纸成为玩家们的心爱——驾驶着“藤原豆腐店(自用用)”标志的车在秋明山上漂移,你会感觉更像藤原拓海么?

头文字D赛道及比赛模式

《随车Online》中已经开放了《头文字D》的经典赛道妙义和唯比,秋名、正丸、赤城等赛道也将会逐步开放。同时,在新的《头文字D》赛道中增加了挑战模式,除了与玩家对战,还可以选择挑战模式——一种个人的练习模式,在规定时间内完成比赛路段能得到一定的点数,这些点数是你打开一张地图的积分,玩家只有在妙义赛道里获得了一定的积分,才能打开唯比赛道。这种模式对玩家来说更具有挑战性,而起若想与他人对战下一张地图,当然需要你本身能够到达这个级别。加上本身具有的漂移操控,《随车Online》可算是较为忠于《头文字D》的赛车感觉。



作为一部成功的漫画作品,《头文字D》自然不会放松动画部分的制作。26集的《头文字D》、13集的《头文字D:第二季》、电影版的《头文字D:第三季》以及目前播放已经超过14集的《头文字D 第四季: D车队》等等,庞大的作品阵容为“头文字D”文化的推广铺下了坚实的基础。同时,目前由人气明星周杰伦出演的《头文字D》真人版电影已经杀青,豪华的放映计划已经在酝酿。

《头文字D》真人版电影由香港寰亚电影公司投资拍摄,刘伟强与麦兆辉导演,由周杰伦、陈冠希、余文乐、铃木杏、黄秋生、杜汶泽以及钟镇涛等出演,演员阵容堪称空前强大。电影将忠实漫画/动画原著,讲述由周杰伦扮演的藤原拓海非同一般的赛车成长经历。除担当主角外,首次涉及影视表演的人气偶像周杰伦还亲自创作并演唱电影主题曲。此外,导演刘伟强还表示,为了让电影更加完美,在影片内容上,除了集中表现了12场紧张激烈的山地赛车场面外,在特技方面,为了达到以往赛车片的不同,整个



头文字D的动画作品

拍摄中不再用以前那种慢镜头来传达快速的感觉,而是全部用真实的速度来传达每一个镜头。无论从剧情、演员/导演阵容,还是豪华的大手笔制作来看,《头文字D》真人版电影都堪称今年华语电影最受期待的作品之一。

相对于静止固定的漫画而言,动画版的《头文字D》无疑才是“D精神”的最好体现。从第一部动画版开始,《头文字D》就对CG技术在动画中的运用有着大胆而果断的尝试,片中人物角色采用2D手绘画风,而赛车及场景则采用颇具游戏画面风格的3D渲染,一经推出就给整个动画市场及玩家的感官带来不小的震撼。而到了今年的第四部动画,《头文字D》中将2D手绘的人物与3D动画渲染的场景完美的结合,已经可以称得上是日本CG动画的佼佼者。

“与时俱进”,便是《头文字D》一贯的创作理念,4部动画作品无不体现这一原则。如果说第一部动画版中,初出茅庐的“豆腐小子”藤原拓海和他的AE86,面对高桥凉介和中里毅的挑战是几乎没有悬念,那么第二部动画版中采用WRC赛场常见的偏时点火技术改装的赛车的出现,则让藤原拓海和爱车经历了凤凰涅。而电影版的3代作品中AE86经历的更是来自天气的挑战——伊吕波的山道、秋明山的大雪,浪漫的表现下是藤原拓海技术的不断进步。

动画中的AE86书写自己神话的同时,现实中的日本运动型车也慢慢走过80年代的上升期,在步入了黄金时代的90年代后,第4部《头文字D》动画自然不会局限于于老车迷们的较量,公路赛与场地赛的各路精英齐聚梦想飘移的山道。严谨硬朗的作风是《头文字D》的灵魂,伴随着《头文字D》经历了这么多年的风雨历程,藤原拓海的AE86已经显老态,于是在第4部动画更换了新的片头后,藤原拓海坐上了增比WRC精英赛车的Subaru Impreza V Type R!新的战车会随着豆腐小子一同继续书写神话吗?让我们追随红色的尾灯,继续关注《头文字D》的远征的脚步 ■



真人版《头文字D》电影剧照



推名朔哉贴身档案

姓名:推名朔哉(sakuya shingai)

生日:9月8日处女座

喜欢的东西:米饭、川瀬智子、北野武、雅、山下智久、黑塞的书、1999年的暑假、心跳的某个晚上

讨厌的东西:牛肉、不诚实的人

兴趣:最近是收集香皂和眼镜、碰切

特技:一心一意、模仿、不输给任何人的集中注意力

Cosplay

一个逐渐成为流行的单词,推名朔哉,一个逐渐成为传奇的名字,对于不了解这个领域的人来说,这二者之间毫无异同,而对于热爱游戏、动漫及Cosplay的玩家来说,推名朔哉这个名字,即使在代表着Cosplay顶尖水平的日本也是一个天王的神话。

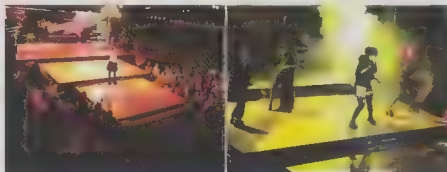
以反串男性角色出名的推名朔哉,被众多Cosplayer亲切地称为“COS王子”。

正是这样一个在Cosplay界有着举足轻重地位的人物,在2005年,正式签约中国标准色文化艺术有限公司,从此揭开了其Cosplay的中国篇章。

3月25日,推名朔哉乘坐的航班降落在北京首都机场。

3月26日,在北京杰杰通厅举办的“精英COSPLAY百老汇”上,推名第一次与中国Cosplayer同台演出。

3月27日,推名同中国的同行一起参观了天安门广场,游览了王府井,还爬上了



了长城,亲身领略了中国五千年的文化精髓的一部分。

3月28日,推名踏上了返回日本的航班。

通过与推名朔哉同台演出“精英COSPLAY百老汇”的一个朋友的关系,笔者有幸与这位神话般的“王子”有了近距离接触的机会,因为只在北京停留短短4天,所以这次难得的时机笔者感觉很珍贵。

刚刚结束前三天的行程,从无数闪光灯和记者的包围圈中走出来的推名,看到我以为又有媒体访问了,显得有些沮丧,也许许多天来都没有完整的休息时间,而感到疲惫。直到朋友解释我只是来随意聊天之后,她的脸上才露出轻松的笑容,同时她在舞台上忧郁而带有些许神经质的眼神不同,现在的推名更像是与笔者同龄的普通年轻人。

最初的话题自然是推名当天参观北京的感受,谈到北京的时候,推名显露出一丝崇敬的神情。

“北京很大,非常的!而且有很多很有意思的地方。今天去天安门广场,非常的激动,从很小的时候在电视、电影里看到天安门我就非常想去,今天终于看到真的天安门了。”

去天安门看升旗是推名特意要求加在行程里的,推名上次来中国的时候,只是游览了杭州的风景,而匆匆的行程则让她与她梦寐以求的北京、天安门擦肩而过,这次的目的地就是北京,她自然不会放过这个绝好的机会。

“以前看电影、电视里看过的天安门,和真正自己站在天安门前的感觉完全不一样。感觉站在天安门前的时候,人显得好渺小,就好像真第一次看到EVA时候的感受那样哦。”

“天安门广场在世界来说也是最有气势的广场之一呢。在北京还有一个应该去的地方哦。”

“我知道,长城!我今天去的!长城有一个坡非常陡,站在上面感觉有些恐怖。不过很佩服那些修长城的人,实在想象不出来几千年前他们是怎样把长城修起来的。他们实在是太伟大了!”

时间已经是晚上九点多了,还没吃晚饭的笔者拿出烧饼,准备治疗自己的肚子,却勾起了推名的兴趣。

“今天还有去一个地方,很多人,好像日本的新苏和银座那样热闹,还有很多很好吃的东西。”

是王府井。”翻译很及时地对排名描述的地方做了解释。

我以前从来都不吃羊肉的,今天尝了一下王府井的烤羊肉,真得非常好吃,和我想象的完全不一样。还有哦,我还买了茶叶,非常好的茶叶呢

据与排名一道游玩的朋友说,其实排名非常喜欢茶道,因此专程跑去买中国茶。看来这个生长在日本的女孩,其骨子里却有很深的中国情结,与我们这些“哈哈韩”的中国青年比起来,她反而更显得更传统,这不愧让人觉得尴尬,身为中国人,我们更应该热爱中国的文化,更应该热爱天安门啊。



表,不过有那么多人喜欢是件让人开心的事情。

“排名以前似乎可以算是我的同行呢。”

“可以这么说,我以前的工作是程序员,每天按时上下班,只有空闲的时间才会和朋友们一起来玩 Cosplay。”

“为什么辞去以前的工作,成为专门的 Cosplayer 呢?”

“是因为喜欢吧,就好像我开始做 Cosplayer 的原因一样,就是喜欢。如果没有‘喜欢’这种心情,是很难做一个好的 Cosplayer 的。”

“那么今后会一直 COS 下去么?”

“肯定的。这次认识了这么多志同道合的朋友,非常的高兴,肯定会在今后和他们合作。而且自己也想再充实一下自己,挑战一些以前没有太多尝试过的 Cosplay 形式,比如昨天龙源圣武的舞台剧那样的作品。”

3月26日,在北京杰杰迪厅举办的“精英 COSPLAY 百老汇”上,排名第一次与中国 Cosplayer 同台演出。这次演出,除了享有“COS 王子”美誉的排名蒞场外,还汇聚了中国华北地区顶尖的 Cosplay 组合。

这次同中国的 Cosplayer 合作演出,感觉怎么样?”

“凤间小姐是非常的漂亮,我也是懂的 FANS,所以我和她比较有共同语言。好多人都说我和我长的比较像,如果我们一起 COS 的话就像双胞胎了。还有 NAYO 和十夜一起 COS 的《最游记》,我也想到啊,我们,再扮一个别个的 Cosplay。我希望能和大家一起 COS《最游记》里一个比较适合自己的角色。”

“刚才提到的似乎都是和你同属一个公司旗下的 Cosplayer 呢。对于其他的演员呢?比如都是美女的小绵羊,还有把真正的武术融入 Cosplay 中的龙源圣武。”

“有些超出我的想象。两三年前去过中国的杭州,交流过。那时候中国的 Cosplay 还只是雏形,而这次的 COS 水平,比那次有了很大的提高。小绵羊的女侠非常漂亮,而且在舞台上很认真。龙源圣武的表演让我感到吃惊,即便在日本,这样有真功夫的 Cosplayer 也不多见。”

稍微停顿了一下,排名似乎觉得还需要补充些什么,考虑了一会儿,她用很认真的语气说:“大家非常亲切,和他们一起度过了非常愉快的时光。还有他们的 Cosplay 都非常棒,都不错,我们大家已经是很好的朋友了。我觉得我能和他们一同站在舞台上,认真地去 COS,回报台下上的漫迷们,实在是一件让人有成就感的事情。”



时间过得很快,为了不影响排名的休息,笔者加快了谈话的速度。

“刚才说过,中国有很多喜欢排名的漫迷,而且排名也很开心能有这么多 FANS,那么,是不是可以对中国的漫迷,还有所有喜欢 Cosplay 的朋友们说两句话呢?”

“因为时间很短,没能和大家做更多的交流,其实我都很想和大家近距离的交流、聊天、握手,希望下次来的时候能够更好的和大家在一起,我也会给大家带来更好的表演,我马上就要回日本了,希望大家不要忘记我。”

“应该不会忘记的。排名下次来的时候,希望能有更多的时间去了解中国的漫迷和 Cosplayer 们。”

“我也很希望,今天在天安门广场看升旗的时候我就告诉自己一定要再来一次中国。”

“啊,这是为什么呢?”

“能有那么多人聚集在一起看升旗,而且听说不少是从很远的地方专门赶来的,这让我很惊讶。只有一个大家都都很热爱国家、爱国的人民才会做这样的事情吧。我觉得,中华民族是一个伟大的民族,而我对中国人的了解还是太少,所以,一定要再来中国。下次或者更多次,认真地去了解中国。”

采访的时间毕竟有限,还有很多问题没有来得及问,比如这个靠一双明亮和略带神秘的眼神,征服了无数观众和 Cosplay 迷的“COS 王子”,是如何处理和把握每个角色的精髓?她是否在生活中有着与表演角色相同或不同的故事呢?我们只能将这些问题留待以后了。不过相信在未来的一年里,中国的漫迷们还会有不少和排名近距离接触的机会,也希望中国能有更多的 Cosplayer 能达到和排名一样的水平。

为我们的 COS 事业,加油吧。■

对于排名蒞赴在日本 Cosplay 界的出道及成功经历,笔者也是充满好奇,不过得到的回答却很朴实。

“其实,我不是一个演员,Cosplay 只是我的爱好。”排名这样说。我与数万喜欢 Cosplay 的漫迷们一样,只是个做自己想做的事的普通人。

10年前,偶然的一次去看小室哲哉的演唱会,有人说排名长的很像小室哲哉。好奇的她想知道自己究竟能模仿小室哲哉到什么程度,便有了排名出道第一次的 COS,而这一次之后,就是 10 年。

刚开始的时候,我们很努力地表演,曾经 Cosplay 是我生命中最重要的事情。”但紧接着说:“那是以前,现在的我,只会把 Cosplay 当作一种兴趣,因为我始终希望所有的 COS 表演都可以是非常开心的事情,我不想让它变得太商业太金钱化,毫无艺术价值。我并不是一个演员,所以只想开心的 COS,不希望因为 COS 而变得很累。”

“国内很多喜欢 Cosplay 的孩子会尊敬地称呼你‘排名殿’,如果不能经常地看到你,他们会很失望呢。”

“我一直坚持下去的,因为这是我喜欢的事,以后我也会很开心地继续玩 Cosplay。而我也许没有因为 COS 失去什么,相反,我因为 COS 找到了很多志同道合的朋友。当然,还有那么多喜欢我的 FANS。虽然通过 Cosplay 出名并不是我的初





MON
TUE
WED
THU
FRI
SAT
SUN

星期一

星期二

星期三

星期四

星期五

星期六

星期日

<p>27</p> <p>影坛影帝 梁朝伟生日</p>	<p>20</p> <p>时尚巨星 妮可·基德曼生日</p>	<p>13</p>	<p>6</p> <p>力所致力版都市生活剧 《快餐列车》 李安德列斯 发售</p>	
<p>28</p> <p>影坛影帝 梁朝伟生日</p>	<p>21</p> <p>“神话”的延续 《王者之路》 发售</p>	<p>14</p> <p>翻版《黑鹰坠落》 《游侠兵特遣队》 发售</p>	<p>7</p> <p>太空殖民者元祐篇 《狂暴之星》 发售</p>	
<p>29</p>	<p>22</p> <p>喜剧之王 周星驰生日</p>	<p>15</p> <p>非法飙车运动新成员 《疯狂飙车》 发售</p>	<p>8</p>	<p>1</p> <p>儿童版 《暗黑·杀手再出击·地牢围攻II》 发售</p>
<p>30</p> <p>潜入英雄门对世界危机 《冷战风云》 发售</p>	<p>23</p> <p>夏季清凉版过山车 《过山车大亨III水世界》 发售</p>	<p>17</p> <p>蝙蝠侠也柔情 《蝙蝠侠：爱情》 北美公映</p>	<p>9</p> <p>从女孩到女 娜塔莉· 生日</p>	<p>2</p>
	<p>24</p> <p>欧美版《李有仙妻》 《仙侣的黄昏》 北美公映</p>	<p>19</p> <p>超级猫 加菲猫生日</p>	<p>10</p> <p>杀手版 《真实谎言》 ·史密斯夫妇 北美公映</p>	<p>3</p> <p>怀念滑板诞生的年代 《叛逆少年》 北美公映</p>
			<p>12</p>	<p>4</p>
	<p>26</p>		<p>5</p> <p>我们还在努力寻找 第二个地球</p> <p>世界环境日</p>	



Play!

2005.6
June



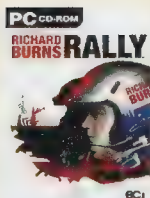
不列颠战役: 胜利之翼
Battle of Britain II: Wings of Victory
类型: SI
开发: Shockwave Productions
发行: GMX Media
日期: 2005年6月6日(国外)



龙晶
Dragonshard
类型: ST
开发: LiquidEnt
发行: Atari
日期: 2005年6月14日(国外)



捍卫雄鹰 4.0: 同盟力量
Falcon 4.0: Allied Force
类型: SI
开发: Lead Pursuit
发行: Atari
日期: 2005年6月28日(国外)



理查德·伯恩斯拉力赛
Richard Burns Rally
类型: SP
开发: Warthog
发行: 北京布卡
日期: 2005年6月(国内)

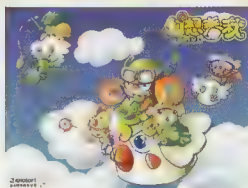
6月游戏“秀”



科隆 II



永恒



幻想春秋 OL

科隆 II
幻想春秋 OL
梦幻国度
东方传说 Online
神话
密传
3D 西游
劲乐团
热血江湖
幸福花园
劲舞团

久游

金山软件
上海盛大
游龙在线
聚友网络
欢乐数码
唐人互动
久游
一起玩
第三波
久游

<http://corum2.9you.com>
<http://cq.kingsoft.com>
<http://mland.poptang.com>
<http://dto.online-game.com.cn>
<http://www.ryl.com.cn>
<http://www.tantracn.com>
<http://www.3dxy.cn>
<http://o2jam.9you.com>
<http://www.ryh.com.cn>
<http://www.sgonline.com.cn>
<http://o2jam.9you.com>

永恒
魔兽世界
新绝代双骄 OL
天骄 II
侠义道
足球经理在线
TO-星钻物语
飚车
封神传说
传说 Online L

群略科技
第九城市
新干线
目标软件
梦工厂
新大陆
游戏米果
天纵网络
光通
锦天科技

<http://www.cdchina.com.cn>
<http://www.wowchina.com>
<http://tth.gameflier.com.cn>
<http://www.tj2.com.cn>
<http://www.xiayidao.cn>
<http://www.managerzone.cn>
to.gamigo.com.cn
<http://ctr.joyzone.com.cn>
<http://www.nabi.com.cn>
<http://www.saga3d.com>



洛奇



三国群英传 Online



少林传奇

洛奇
少林传奇
轩辕 II 飞天历险
豆豆秀
时空

世纪天成
玩酷科技
北京网星
谱索网络
奥维软件

<http://www.luoqi.com.cn>
<http://www.swdol2.com.cn>
<http://www.shock.cn/Shock/Default.asp>
<http://www.tuneways.com>

二国群英传 Online
无尽的任务 II
新古龙群侠传
快乐西游

游戏新干线
游戏橘子
91.com
第九城市

<http://gamegamania.com/cn/everquestII>
<http://gl.91.com/>
<http://joyxy.the9.com>

EVERQUEST II

无尽的任务2 东方版

可以看的游戏/可以玩的电影

无尽早报

第二版 超越网游极限 16个种族尽情冒险体验

第三版 24种职业你适合哪一种

SONY+ 游戏橘子 05年超级巨作暑期登陆

拼实力 拼人气 拼品质



七个非玩 《无尽的任务II东方版》 不可的理由

- 一、它是可以看的游戏可以玩的电影
- 二、它是时尚游戏的代表
- 三、它会让你觉得自己非常重要
- 四、它的画面真的好得让你没话说
- 五、它给你生活中的另一种冒险体验
- 六、它可以满足你的幻想
- 七、它是 SONY+ 游戏橘子+ SOGA 全新打造的国际巨作



这不是电影!这是游戏画面

EverQuest II(EQ II)是一款万人在线的线上游戏(MMORPG),由 SONY 集团所属 Sony Pictures Digital Inc. 之子公司 -Sony Online Entertainment Inc.(SOE),拥有 115 位全球顶尖研发团队耗时 4 年的时间制作完成,2004 年 11 月于欧美上市后,又再次获得全球玩家与评论家高度肯定的世界级巨作。

惊!

看这画面才叫王道





大毁灭！旧诺拉斯世界的末日！新王朝！自由港和奎诺斯的崛起！

《无尽的任务 II 东方版》游戏背景介绍

一场灾难性的战争没有任何先兆的在诺拉斯的各种族之间爆发，又在七日后没有任何先兆的情况下突然的结束。尽管正义的一方获得了胜利，但仅仅七日的期间，诺拉斯的所有参战种族均受到了严重的打击，伤亡惨重。为付出惨痛代价的人们无法为胜利而欢呼。诡异的月光使每个人都感到压抑，一种强烈的、莫名的不安和恐惧侵噬着人们的心灵。

终于，不安与恐惧的源头——诸神的惩罚在这一刻降临了！天空中突然显现前所未有的强烈光线和轰鸣欲炸的爆炸声，甚至光这一点就夺去了无数人的视觉和听觉。此时，注视着天空的诺拉斯的子民们被眼前的景象惊呆了：前一如还在散发着奇异光芒的月亮瞬间化成了无数碎片！接着，灾难降临了！携带着异常能量的巨大的月亮像脱缰失控的野马般像诺拉斯冲来。洪水、飓风、火灾、生灵涂炭……诺拉斯的宏伟如来的灾难中变成了人间地狱。灾难甚至一直持续到之后几年甚至几十年……旧的诺拉斯世界已经被毁灭了，而新的诺拉斯世界在500年后形成。

了，而新的诺拉斯世界在500年后形成。

500年过去了，一个纷纷扰扰的新纪元在诺拉斯世界上开始了。

在500年前的灾难中幸存下来的人们，失去了自己历史悠久的古老家园的人们在大陆上流浪失所，寻找着自己的家园。而此间，两座神奇地从大灾难中幸存下来并成为诺拉斯新世界的城市——自由港和奎诺斯在此时成为了所有流浪在破碎大陆上的难民们的避难所。

Lucan 铁腕统治下的黑暗之心——自由港（FreePort），Antonia 带领下的希望之都——奎诺斯（Qeynos）……现在，让每个人做出抉择的时刻到了，正邪两股力量都在呼唤着英雄，苦难中的人们等待你去解救，无数的秘密等待你去探究，奎诺斯的命运掌握在你的手中！

16个种族丰富你的冒险世界 《无尽的任务 II 东方版》角色种族介绍



精灵——宁静风暴之裔
种族介绍：精灵是一个优雅敏捷的人类种族，他们的身体被有色的皮肤覆盖，毛发的色彩显示了他们不同的血统。他们高雅，力量虽极为敏感，有至高的智慧和自己的魔法施放一般娴熟。

种族特征：精灵一般能保持特性，使用人们认为一个不完美是源自有伤，同时他们的力量和智慧也能使他们能够成为高贵的战士和高尚的牧师。



侏儒——爬虫类之恶裔
种族介绍：侏儒人身体强壮的种族。他们有着带鳞片的身體和强有力的尾巴，曾被称为诺拉斯中最大的怪物。他们很敏捷如同猴子那样动作非常迅速，大嘴是长满利齿的牙齿，双眼睛能看穿一切。他们居住在深洞。

种族特征：侏儒人的智慧和智力使他们成为强大的法师。他们与生俱来的敏捷和智力也使得他们很容易就能成为一位近战战士的伙伴。



巨魔——战争机器
种族介绍：巨魔拥有巨大的体型，这是任何种族都无法比拟的。他们又胖又矮的身体一定很扁平，久经战争磨练出来的，满是伤疤的肌肉所覆盖。他们天生稀少的身躯甚至比一项训练还要坚硬得多。

种族特征：强壮的身体加上无与匹敌的力量，天生成为他们的天生职业，在最初印的智力得到了释放后，渐渐的巨魔成为了职业魔法师。



博学者——神秘知识的追寻者
种族介绍：博学者是普通人，并在社会上与很多相似之处。博学者毕生都在致力追求知识和智力。他们不喜欢学习的个性，使得他们在身体上比人更显得更瘦弱，而他们的皮肤也随着岁月的增长而暗淡。

种族特征：博学者卓越的精神使他们大部分成为了法师。他们过人的智慧也能使他们很容易就成为主教的牧职。



地精——创新的工艺师
种族介绍：地精是诺拉斯中最矮小的一个，地精身高约 1.3 米，但体重却重约 60 公斤。他们的眼睛小，少有胡须，地精是爱智爱技术的种族，几乎在任何的环境下，他们都与别人保持良好关系。

种族特征：聪明和智慧使他们天生是能够可造任何材料。他们灵巧的手和敏捷的身体也使他们很漂亮的完成匠师的工作。



半身人——欢笑的笑声者
种族介绍：半身人是金发之裔——希里那斯长，是胜利者普鲁所创造。半身人如同我们能在今天人类中的一半，像他们温和善良，与他们合得来，他们喜欢冒险，而且喜欢设计各种计谋和计策。

种族特征：半身人天生手敏捷，是最佳的工匠人选。他们一生所念的信仰以及天生的智慧也使半身人更能胜任成为神王的牧师。



木精灵——深林之族
种族介绍：木精灵拥有与所有精灵族共有的特征，如瘦小的身体，迷人的笑容和尖尖的耳朵。他们古铜色的皮肤如琥珀有光泽，长期在森林中生活，使得他们比其它种族更具有亲近森林生活的习性。

种族特征：木精灵是森林之族，他们天生手敏捷，再加上精灵族的高智慧，使得木精灵往往是出色的弓箭手和法师。



黑精灵——地底世界的征服者
种族介绍：黑精灵身体轻盈，但拥有强壮的肌肉。他们的肤色大多呈暗紫色到黑色之间，发色则通常呈白色或茶色，平均身高约 1.5 米。与其它种族一样，也有尖耳朵和尖牙的种族。

种族特征：黑精灵拥有很强的智力和智慧，他们很容易就能成为强大的法师或是祭司。他们的箭术也很强，也使他们成为当弓箭手的好材料。



狼人——藏身地下的阴谋集团
种族介绍：狼人是一种长得像是黑熊是智力过人的生物，有着和人类差不多的智商，对于他们的种族，我们知道的并不多。狼人只是在自己的新领域做一种职业，目前还没有人知道这种职业代表者什么样的含义。

种族特征：成为刺客，对于一个手过人的狼人而言，那是再自然不过了。他们过人的智慧也使得他们很容易就能成为一位优秀的法师或牧师。



洞穴巨人——人群中的野猫
种族介绍：洞穴巨人是无智者，恶棍的一族——甚至，在诺拉斯中创造的第一个种族。他们几乎和巨魔一样大，但身体上稍微逊色，有着粗糙的褐色皮肤和强壮的肌肉。

种族特征：洞穴巨人拥有强大的耐力和强大的力量，他们即使被训练，仍然能成一位优秀的战士。



人类——善于适应的征服者
种族介绍：人类拥有最强的适应与学习能力，使得他们得以拥有所有专业技能和适应其它文化。每一个人的能力和文化风格不同，其差异程度也相当明显。他们有着各种各样的身体特征，甚至信仰和价值观也不尽相同。

种族特征：人类是所有种族中能力最为平均的，无论选择什么职业，人类都能有长足发展的潜力。



野蛮人——北方的民族
种族介绍：野蛮人一般身材矮小，力气很大。可能是因为北方气候寒冷冷的关系，大多数的野蛮人都留长头发。如一个留长头发为野蛮人的习惯，头发变成了野蛮人的一种特征。

种族特征：野蛮人的力量和耐力使得他们很适合担任战士的角色。他们又很聪明的智慧，也使得他们不太容易就能学会如何成为一个称职的祭司。



矮人——铁与岩石的大师
种族介绍：矮人是诺拉斯中最矮小的一个，身材矮小，脾气暴躁。他们曾经是诺拉斯中最大的种族，他们对自己的工艺感到无比的自豪。矮人相信他们有着共同的命运，矮人们拥有共同的信仰，他们的血液程度是用来作为矮人命运的标志。

种族特征：矮人的小个子，让人印象深刻，矮人也是诺拉斯中唯一不能飞行的种族。矮人们通常都是工匠和铁匠，矮人们天生就有着很强的耐力和力量，矮人们天生就有着很强的耐力和力量，矮人们天生就有着很强的耐力和力量。



高等精灵——图案魔法的捍卫者
种族介绍：高等精灵是诺拉斯中最矮小的一个，身材矮小，脾气暴躁。他们曾经是诺拉斯中最大的种族，他们对自己的工艺感到无比的自豪。矮人相信他们有着共同的命运，矮人们拥有共同的信仰，他们的血液程度是用来作为矮人命运的标志。

种族特征：高等精灵是诺拉斯中最矮小的一个，身材矮小，脾气暴躁。他们曾经是诺拉斯中最大的种族，他们对自己的工艺感到无比的自豪。矮人相信他们有着共同的命运，矮人们拥有共同的信仰，他们的血液程度是用来作为矮人命运的标志。



半精灵——精灵灵魂放逐者
种族介绍：半精灵是三个古老种族和人类结合所产下的后代。外形上，他们比较接近人类，但仍保留着精灵族特征，俊美的面部特征，这两者混合的特性，使半精灵成为诺拉斯中最受欢迎的种族之一。

种族特征：半精灵是三个古老种族和人类结合所产下的后代。外形上，他们比较接近人类，但仍保留着精灵族特征，俊美的面部特征，这两者混合的特性，使半精灵成为诺拉斯中最受欢迎的种族之一。



陆人——未知的神秘种族

超越网游极限！

可以玩的电影



《无尽的任务 II 东方版》主要职业介绍

□ 斗士 Fighter

斗士用自己强横的暴力与坚韧刚毅的武器来对敌人造成毁灭性伤害。他们是战斗的先锋，总是在第一线，为了确保队友的安全而与敌人进行最直接的面对面对峙。无论面临多大的冒险和挑战，斗士都会毫不犹豫地，永不退却。

主要属性：力量
关键知识：搏斗技能
可用武器：皆可
可用盔甲：轻型盔甲

□ 法师 Mage

法师使用强大的魔法来攻击对手。身为远古魔法的研究者，通过不断钻研魔法书和秘文来增强掌握他们神秘的力量。他们站在战场的前方，但这并不妨碍他们担任，他们在队友们的护卫下，给予敌人致命的一击。

主要属性：智力
关键知识：召引
可用武器：法杖、匕首
可用盔甲：超轻型盔甲

□ 祭司 Priest

牧师们来自于信仰。他们能治疗同伴，维护同伴的健康，使大家能在漫长的战斗中生存下来。尽管牧师们看上去没有强横的战斗力量，但在这个危险世界中，牧师们居住在团队中一个极为关键和重要的地位。

主要属性：智能
关键知识：灵感
可用武器：鞭子、圣鞭、钉头锤、法杖
可用盔甲：超轻型盔甲

□ 斥候 Scout

斥候有着敏捷的身手和睿智的头脑。他们能探索未知领域。通过熟练的探测和最后阶段的特殊技能，他们成为了游荡敌人的专家。在战斗中，斥候能利用隐藏战术潜入敌人视线，排列到敌人背后，给予致命的一击，对敌人造成极大的伤害。

主要属性：敏捷
关键知识：侦察技能
可用武器：斧、剑、连枷、鞭子、钉头锤、斧、匕首等等

可用盔甲：轻型盔甲

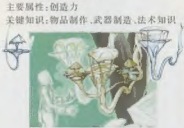
职业介绍

每个角色在选定一个主要职业后，本身就会有工匠类职业的交换技能。交换技能可以让玩家通过材料的收集，来制造生产日常所需的食物或是装备。

□ 工匠 Artisan

工匠能通过工匠技能，以卓越的手工艺技巧和创造力为他们的朋友和顾客制造各式各样的物品。不论盔甲、武器，强大的魔法卷轴或是装饰华丽的家具，一切吃的、喝的、用的都无不倒他们。

主要属性：创造力
关键知识：物品制作、武器制造、法杖制作



世界顶级网游巨作，系出名门

《无尽的任务 II》360 度介绍

□ 研发历程

《无尽的任务 II》(EverQuest II) 是一款万人在线的大型网络角色扮演游戏 (MMORPG)，由 SONY 集团所属 Sony Pictures Digital Inc. 的子公司——Sony Online Entertainment Inc. (SOE) 所拥有，包括 115 位全球顶尖游戏公司的开发团队，耗时 4 年的时间制作完成。

□ 游戏特色

1. 建构一个充满危险、冒险、神秘、全新的在线虚拟世界。
2. 绝大多数 NPC 将会有自己的声音及个性对白。这是一项非常巨大的工程！包括 10 万行游戏内密文字及 130 小时的 NPC 对话，等同于 65 小时的电影对白！
3. 电影特效品质的 3D 绘图引擎，并且兼容于目前市场上各种主流硬件设备。
4. 玩家可以充分展现个人风格：数千种防具、武器、道具任你搭配。还可以天马行空地创造来自自我的外型及各细部的个人设定。
5. 16 个种族，24 个职业与多元化的转职系统。特殊的主线任务结构可让玩家开创属于自己的强制性任务。
6. 不同种族职业上的组合限制，玩家可以完全选择，担任想要的角色。
7. 玩家可以游戏中拥有领地，例如建筑物、公会领地、房屋所有权等。
8. 全新的使用者接口减少新玩家上手学习时间。
9. 华丽的战斗、魔法、与技能特效。
10. 全部的职业技能都有交换技能。
11. 总计 160 个各种种族存在广大的虚拟大陆上，从半兽人、哥布林、巨龙，甚至还有奇妙的“邪恶活耀”种族。

□ 震撼欧美

经过数年的研发，《无尽的任务 II》终于在 2004 年 11 月 8 日在北美正式上线。这部在北美最受期待的 3D 网络游戏，游戏画面相当地惊人。可以说为 MMORPG 订定了一个新的标准。玩家们可以在广大、美丽的游戏世界中漫游冒险，将遭遇超过 160 种独特的怪物。可以学习数百种新魔法以及探索数千种新物品。玩家能在 16 个种族、24 种职业中尽情表现自我，角色等级也可为高达 100 级。还可以拥有自己的公寓、房子、船只等等。当

然会有无尽的冒险任务等待玩家挑战。

游戏在正式开服的当天吸引了超过 10 万人登录。首批开放的 12 组服务器中，包括了法国和德国服务器，使欧洲的主线与国际同步。两天后服务器总计新增六组，共计 18 组服务器。从发行日起，所有登记用户均可进入官方网站 eq2playen.com 浏览游戏进展、建立公会网站、推出留言板以及与其它玩家联系。

□ 登陆亚洲

北京游戏橘子数位科技有限公司于 2004 年 11 月 8 日正式代理世界顶级网游巨作《无尽的任务 II》。

□ 陈浩创团队的网游续作——《无尽的任务 II》的东方化

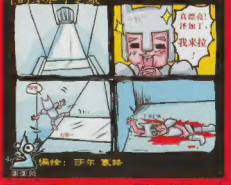
2005 年，一股欧美游戏的浪潮将进入亚洲，但是欧美游戏就适合亚洲玩家吗？这个答案是肯定的，SOE 与游戏橘子重视亚洲玩家的需求，结合了 SOE 的技术优势，产品开发能力与亚洲玩家的深入了解，专为《无尽的任务 II》东方化工程合组成立 SOGA，一个集合美国、日本、中国台湾等国家和地区的 35 位专业游戏制作人组成的坚强团队，积极为亚洲玩家量身订作，推出专属的《无尽的任务 II》东方版。东方化的《无尽的任务 II》包括：

1. 角色图像东方化：为了满足亚洲玩家对于欧美玩家对游戏角色的需求，SOGA 的团队重新制作部分游戏角色模型，新的角色图像将完全不同于欧美的版本，但玩家们不用担心东方化后的角色图像会失去原创风格。此次东方化的工程由“无尽的任务”原创作者重要成员——John Laurence 共同参与规划，全部东方化的设定都是在原产品的基础上进行，以确保不失去原创的精神。
2. 游戏操作东方化：亚洲玩家习惯使用鼠标操控进行游戏，《无尽的任务 II》东方版将增加新的鼠标操控方式，玩家们使用他们所熟悉的控制方式。游戏也把视角变得更适合亚洲玩家，让大家更容易看见自己的游戏角色。同时东方版也将键位更迅速的操控与游戏中的指令改变为亚洲玩家所熟悉的控制方式，大家将发现《无尽的任务 II》东方版会很容易上手。当然，我们也能使用和欧美玩家相同的控制方式来操作游戏。
3. 游戏内容东方化：游戏中将增加专属属于亚洲玩家的游戏内容（例如任务、道具、NPC……等等）

《无尽的任务 II 东方版》东方版内测日期：2005 年 6 月 15 日

玩家漫画

实用的召唤



《无尽的任务 II 东方版》东方版内测日期：2005 年 6 月 15 日

真实的冒险即将展开.....

EVERQUEST II

无尽的任务2 东方版

可以看的游戏 可以玩的电影

媲美好莱坞的电影特效 超越网络游戏的极限

SOE 2005年超级巨作 邀请26亿只挑剔游戏的眼光监督上映

全国火爆公测

www.EQ2china.com



北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.
北京朝阳区建国路88号现代城C座11层 邮编: 100022
TEL: +86-10-5106-5555 FAX: +86-10-5106-5156 E-MAIL: game@game.com.cn

© 2004 Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony China Entertainment Inc. All rights reserved.



回
函
条

亲爱的玩家在您阅读 EQII 时速快报以后推荐 4 位玩家共同阅读, 并取得他们的签名, 并邮寄回游戏橘子, 您就有可能得到 6600 显卡一张, 让你实现畅游 EQII 的梦想。

姓名 _____ 年龄 _____ 性别 _____
地址 _____ 邮编 _____
OICQ _____ E-mail _____

推荐读者签名

--	--	--	--

获奖名单将于 2005 年 7 月号《家用电脑与游戏》杂志上公布

北京市朝阳区建国路 88 号现代城 C 座 11 层 产品部 邮编: 100022